SNK公認 1996年3月1日発行（毎月1回・1日発行） 第2巻第3号／通巻第10号
NEO·GEOオフィシャル情報誌

NEO·GEO FREAK
月刊ネオジオフリーク

リアルバウト餓狼伝説

全16キャラ
対CPU戦攻略

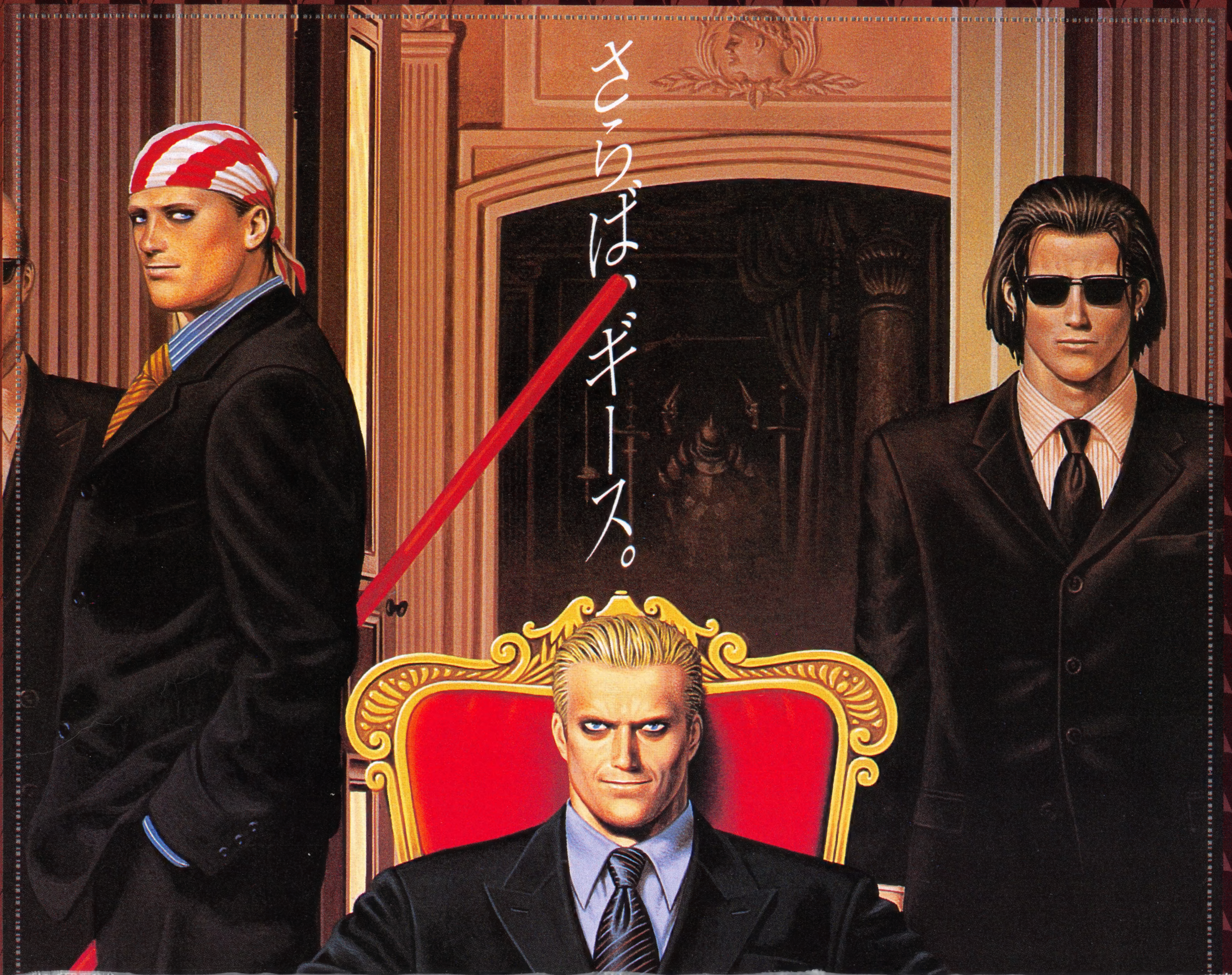


パルスター
パズルdeポン!
神凰拳
ニンジャマスターズ
FUTSAL
ビッグトーナメントゴルフ

- ネオジオワールドの正しい遊び方
- セガショートインタビュー
- 声優インタビュー／コング桑田
～ギース、幻十郎声優～
- 初心者向け格ゲー講座①

3月号 1996
580YEN
芸文社

特別付録 リアルバウト餓狼伝説
描き下ろしポスター


さらば、ギース。


REAL BOUT
餓狼伝説®
リアルバウトがろうでんせつ
©SNK 1995
餓狼ファン待望のシリーズ最新作は、
数々の新システムを搭載し、
戦略的かつスピーディーな対戦を実現。
超人気格闘ゲーム「リアルバウト餓狼伝説」、
346メガでついに登場!!
あの“宿命の闘い”から4年。
ボガード兄弟の宿敵ギース・ハワードが、
LAST BOSSの座に復活を果たした！
奴を倒すのは、テリーか？アンディか？
それとも第3の格闘家か？
ギース・ハワード、最後の闘い。
ネオジオCDソフト2月23日発売予定!!
希望小売価格8,800円(税別)
●ネオジオ版〈希望小売価格34,000円(税別)〉は好評発売中!!
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564大阪府吹田市豊津町18－12■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
■NEOGEOはSNKの商標です。

リリース間近かに迫る!!

SPORT



ボールを追いかけてたあの頃
インターナショナルクラスへ!!

FUTSAL

ARCADE

フットサル

TM

©1996 SAURUS

あのフットサル（5×5サッカー）が
ついにNEOGEOで登場！



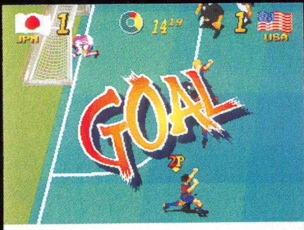
大会参加チームは16カ国
プレイヤーは16カ国の大会参加国から自分のチームを選択することができます。



エースプレイヤーを
使いこなせ!!
能力の秀でたエースプレイヤーをうまく使うことで有利な試合展開も可能です。



スピーディーなゲーム展開
コートの大きさはサッカーの1/4程度。だからゲーム展開は、とてもスピーディー。



バリエーションに富んだスタジアム
スタジアムは屋外の他にも室内ダウンタウンなども用意されています。

BATTLE

闘うこと神の如く、舞うこと鳳凰の如し!!



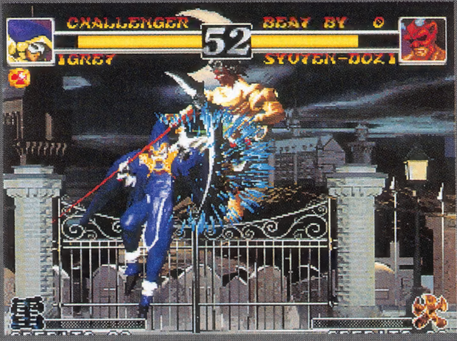
神凰拳

ARCADE

しんおうけん

3DCG SOURCEによるリアルモーションバトル

©1996 SAURUS / SYSTEM VISION TM



狙え!!空中連続技
上昇・下降攻撃や、空中ダッシュ等の搭載で空中での自由な闘いを楽しめます。



決めろ天変地異技!!
ボタン3つ同時押しで天変地異ゲージをためれば、強力な天変地異技を使えます。

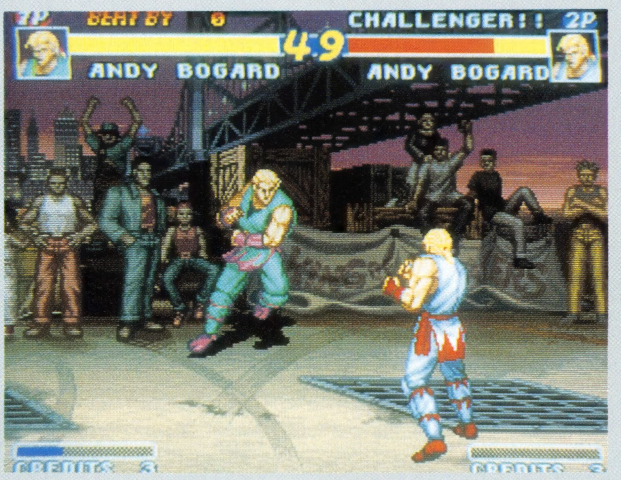
SAURUS



ザウルスの新作4タイトル。
ACTION
君の手で生産れた仔馬は
共に史上最強馬を目指す!!
SHOOTING
爆炎の彼方より鉄生ル者現る!!
1996年3月下旬
発　売
STAKES WINNER
GI完全制覇への道
©1995/1996 SAURUS
NEO·GEO CD
ステークスウィナー
GI完全制覇への道
ネオジオCD版　定価¥7,800
リアル・ジョッキー
アクションゲーム
ARCADE
超鉄ブリキンガー
BRIKINGER
©1996 SAURUS
ちょうてつ
ブリキンガー
3D·CGが構築する
マルチストーリー
シューティング・ゲーム
▲繁殖牝馬と種牡馬を選び、自分のオリジナルの愛馬を生み出してレースに出走できます。
▲札幌競馬場、中山競馬場などの実在のコースの特徴をリアルに再現しています。
PLAYER SELECT
ステージは分岐制。選んだルートによってストーリーも変化し、それぞれのステージでは個性的なボスキャラクターが待ち構えている!!
ショットボタン連打で、ブリキンガーの攻撃は、さらにパワーアップ。プレーヤーが頑張ればブリキンガーも頑張る!!
■製造・販売元
The Future Is Now
SNK® 株式会社エス・エヌ・ケイ
本　社　〒564　大阪府吹田市豊津町 18-12　TEL.06(339)3311（大代表）
大阪販売　〒564　大阪府吹田市豊津町 18-12　TEL.06(339)5588　FAX.06(338)9506
東京支店販売　〒102　東京都千代田区紀尾井町3-8　第2紀尾井町ビル　TEL.03(5275)2737　FAX.03(3222)7422
札幌支店　〒065　北海道札幌市東区北48条東15-2-36　TEL.011(752)6364　FAX.011(731)6446
仙台支店　〒983　宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25　TEL.022(284)0191　FAX.022(284)0193
名古屋支店　〒465　愛知県名古屋市名東区陸前町3001　TEL.052(702)8522　FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在　〒731-01　広島県広島市安佐南区祇園町南下安道正寺136-4　TEL.082(871)8317　FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在　〒760　香川県高松市福岡町2-13-17　TEL.0878(23)3371　FAX.0878(23)0920
福岡支店　〒812　福岡県福岡市博多区豊2-4-19　TEL.092(413)6156　FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE.06(339)5577　FAX.06(338)7175
超ド級ゲーム「ネオジオ」
■NEOGEOはSNKの商標です。
■開発元
株式会社ザウルス
〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル
TEL.　03-3222-1721　FAX. 03-3222-1728
SAURUS
ザウルス・ホームページ　アクセス先
http://www.neogeo.co.jp/saurus/

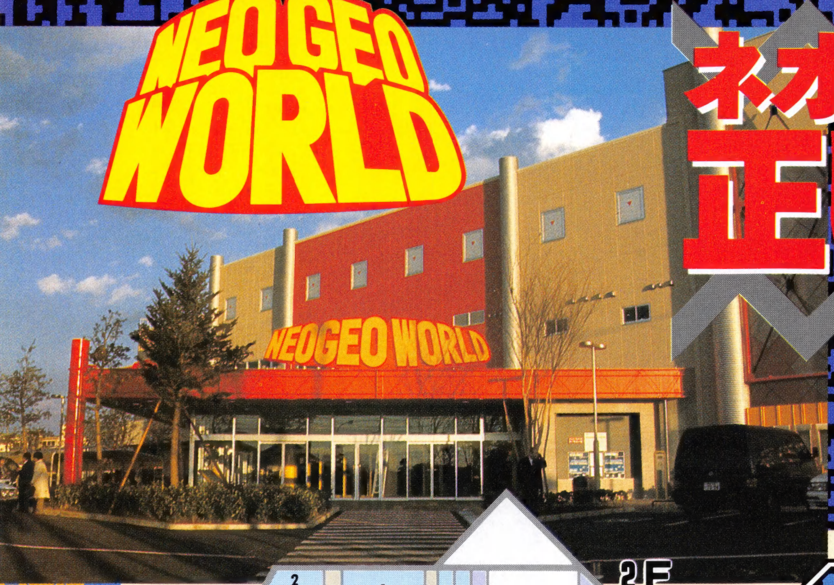
NEO·GEO FREAK

1996.MAR.



表紙●リアルバウト餓狼伝説　
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)

CONTENTS



ネオジオワールドの正しい遊び方

昨年12月23日に堂々オープンしたネオジオワールドにはもういったかな!? 余りに広すぎて何から始めていいものか、悩んでいるそこの君!! 正しい道を伝授してしんぜよう。ついてきなさ〜い!!

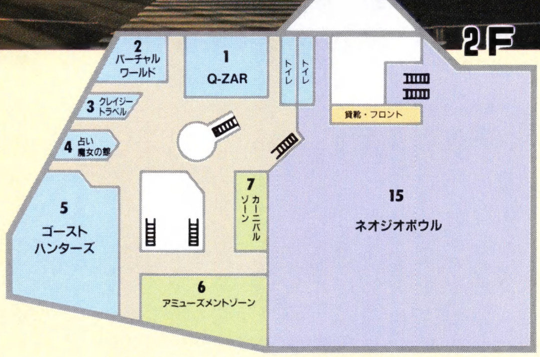
NEOGEO WORLD

大人も子供もみ〜んなマンゾク
アミューズメントテーマパーク ネオジオワールド

営業時間
平日／12：00〜翌1：00
土日祝／10：00〜翌1：00

1階と2階にまたがって広がるアミューズメントスペースは、合計8つの大きなアトラクションと数多くのゲームマシンがあって、いくら遊んでも飽きないぞ。まずはここかられっつご〜!!

2F



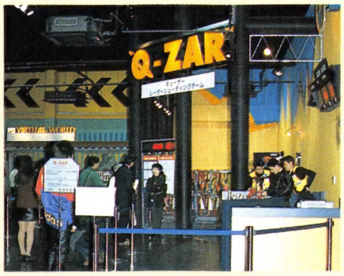




この先あなたを待つものは…

「おいおいなんで2階からなんだよ。ものには順序ってもんがあるだろ」とのたまうアナタ、お気持ちはよく分かります。が、ここではそんないいぶんは通用しないのダ。なぜならテーマパークの入口を入るやいなや、君は即座にワープステーションでワープして、気がついたら2階にいることになっているんだから…。分かりましたか?

身も心も未来の戦士になる
Q-ZAR①



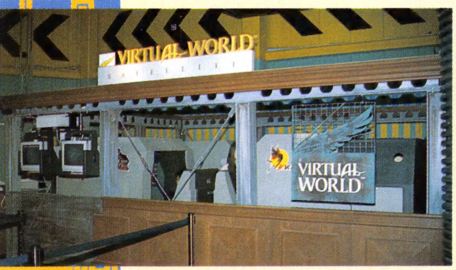
舞台は近未来のアリーナ。照明は暗く、柱や壁などの様様な障害物が配されている。シューティングスポーツ「キューザー」の選手となって、敵のチームと対決だ。特殊なベストを装着し、レーザーガンを手にいざ出撃。また、ゲーム終了後には、ポイント制によるチームの勝敗はもとより、個人別のポイントや順位などの詳細なゲーム結果もプリントアウトしてもらえるぞ。う〜ん、細かい。

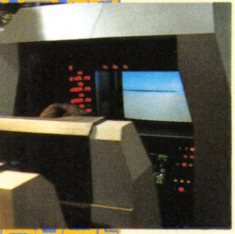


特殊装置を身につける

スタッフからのコメント
チームバトルが超熱い人気アトラクション。仲間同士でくるとさらに楽しいよ。

いろんなレベルでさあ挑戦!
バーチャルワールド②





これがロボットのコックピットだ!

■バトルテック

ロボットのコックピット部を模した本体に乗り込み、戦闘の模様を映し出すモニターを見ながら自分のロボットを操作し、相手プレイヤーのロボットと闘う対戦型ゲームアトラクション。しかもこれは日本にまだ10カ所ほどしかないので、この機会にぜひとも挑戦してみて欲しい。最大4人まで同時対戦が可能で、チームプレイもできる。レーダー画面で敵をサーチし、照準を合わせて撃ちまくれ!! かなり難易度の高いゲームだが、レベルは色々あるので、初心者でも充分楽しめる。また、プレイ後には2つの画面でのプレイ解説と、スコア表がもらえるようになっている。

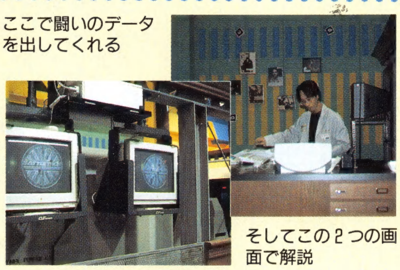
※営業時間、値段表に関しては今号のものが最新情報です

■レッドプラネット

ホバークラフトで疾走し、その操縦テクニックを競うというのがこれ。やや難しいのだが、操縦に自信のある人はこちらに挑戦してみてもいいだろう。

スタッフからのコメント

ロボットバトル「バトルテック」と、ホバークラフトで疾走する「レッドプラネット」どちらも臨場感たっぷりです。



ここで闘いのデータを出してくれる

そしてこの2つの画面で解説

絶対そこに誰かいたってば！
クレイジートラベル③

日本初登場の「音」で感じる3Dアトラクション。

それでは旅行代理店クレイジートラベル社による〝どこでもツアー〟に参加しよう。方法は簡単。シートに座ってヘッドフォンを着けるだけ。その瞬間から立体音響と体感演出による仮想世界への旅がはじまるぞ。「絶対誰かいた!!」っていいはる君の顔が見えるようだよ。さて、何が起こるか…ふっふっふ…♡



不思議の世界へドライブだ

スタッフからのコメント

シートに腰かけヘッドフォンをつけた瞬間、仮想世界への旅が始まります。不思議な体験を楽しんで下さい。



さあ、乗った乗った!!



このシンプルなセットからは想像もつかないことが…

あなたの未来知りたくない？
占い魔女の館④

一見怪しげな洋館。

これこそが大魔女リリーサの住む、占いの館だ。が、恐れることなかれ、確かな心を持って不思議空間への第一歩を踏み出そう。名前と生年月日を登録したドクロを手に各ゾーンを回り、リリーサの質問に素直に答えれば、君の性格や未来が透視される。そして館を出る時に渡される〝真実の書〟こそが、君の未来が書かれた予言書なのだ。



魔女の館へようこそ



ココデ真実ヲ知ルノデス…

スタッフからのコメント

不思議なドクロを手に、大魔女リリーサの予言を受けます。あなたの未来は明るいか？

家族そろってゲーム大会!?
アミューズメントゾーン&カーニバルゾーン⑥&⑦

さあ、子供も大人もみーんなそろってストレス解消といこう!! 豊富なクレーンゲームをはじめ、かわいくて楽しいゲームがいっぱい。お祭り気分でレーッツ・トラーイ!!

まず、アミューズメントゾーンには、スキーゲームやレースゲームなど、小さなゲームセンターでは比較的数が限られているものがたくさん設置されている。友達同士はもちろん、知らない人でも引っ張り込んでさあ対戦!! あいさつ代わりにのしてしまえ!?

そしてカーニバルゾーンには、夜店を彷彿させるようなたたずまいの競馬ゲームや玉入れゲームなど、大型のゲームがたくさん。家族そろって楽しめるのではないかな？



君に見えるかこのゲレンデが!?





かわいい競馬ゲーム





玉入れゲーム、みんなでやろう



迫力満点幽霊(ゴースト)退治
ゴーストハンターズ⑤

ターボバスターという2人乗りのライドでお化け屋敷に侵入し、幽霊たちをビーム砲で退治しよう!! 施設内部で動くジオラマセットを背景に、ライド前面の大型凹面ハーフミラーに映し出される3DCG画像のゴーストは、リアルさ、迫力ともに満点！ シナリオはプレイヤーのレベルによって変化するマルチエンディングストーリー。なお、1周目を高得点でクリアすると、引き続いて2周目に突入する。手強い2周目の大ボスを倒すと、プレイヤーの顔写真が入ったオリジナル新聞（ネオジオワールド新聞）がプレゼントされるぞ。2人の思い出♡によいのではないかな？





いってらっしゃ〜い

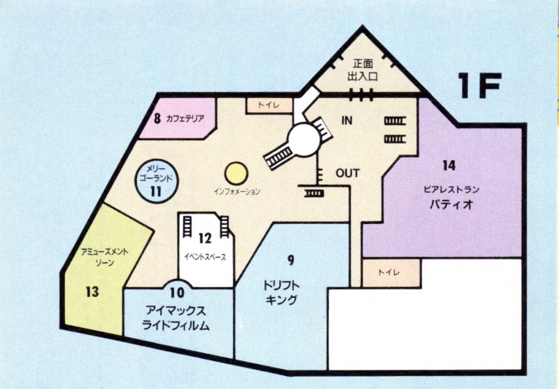
残念、もういっかいチャレンジするべし

オメデトー!! 大ボスにアタ〜ック!

スタッフからのコメント

見事に最後の大ボスを倒した人は、自分が写ったオリジナル新聞をもらえます。






スタート直前、うーむ緊張

1F

さて、それではエスカレーターでもって一階の方へすいすいすいーっと降りていってみよう。こちらも2階に負けず劣らず面白いゲームが目白押しだぞ。

ちょっとお腹がすいたなぁ… カフェテリア⑧


オープンなスペースでほっと一息

ここらでちょっと小休止。気軽な雰囲気のオープンカフェテラスで、おいしいクレープやホットドッグが、あなたに食べられるのを待っている(!?)。豆と香りにこだわったコーヒーや、本格的ヨーロピアンカフェ・オレを楽しむのもおススメだ。

朝ごはんがまだだという君、お昼は軽めにネというアナタ、おやつの時間だよ~んというボクちゃん、みんなまとめて面倒見てくれるハズ。

猛レースのはじまりはじまり ドリフトキング⑨



ターボボタンを搭載した計8台のレーシングカートによるエキサイティングなサバイバルレースに挑戦しよう。スピーカーのついた各カートは、それぞれ違った特性を持っており、独特の声で挑戦者を応援、サポートしてくれる。臨場感あふれる実況中継にあおられて、気分はもうプロレーサー!?

また、ターボボタンを押すと、一定時間スピードがアップするぞ。こうなったらもう親も親戚も友達もあったもんじゃない。ハンドルテクニックとターボ機能を駆使し、競争相手を蹴散らしてしまえ!!

スタッフからのコメント
ドライビングテクニックが勝敗を決めます。ポイントはやはりドリフトです。

ひょえーっ! な体験 アイマックス・ライドフィルム⑩

アメリカのユニバーサルスタジオのメインアトラクションである「バック・トゥー・ザ・フューチャー／ザ・ライド」のプロデューサーであり、「2001年宇宙の旅」、「未知との遭遇」、「スタートレック」などに携わってきたダグラス・トランブル氏が贈る驚異の映像体験。

180度の視野を実現する球状スクリーンに写し出された映像にリンクして、18人乗りのモーションシミュレーションが上下左右にリアルでスムーズな動きを見せる映像シミュレーションアトラクション。あまりのリアルさにあたかも自分が画面の中に入り込んだような気がしてしまうこと受け合いだ。

出しものは「アステロイドアドベンチャー」と「ファンハウス・エクスプレス」の2つだ。



扉の向こうはとびきりの不思議空間


ホラ、体験したくなってきたでしょ

■アステロイドアドベンチャー

小惑星への宇宙旅行を体験するのがこれ。宇宙船の危機を救助するという、スリル満点のアドベンチャーライドを体験しよう。所要時間は10分で、なんと日本初登場というのだから、一見の価値あり!!

■ファンハウス・エクスプレス

ここで君を待っているものは、笑いとスリルにあふれた冒険の旅。その案内人となるのが、ファンハウス・ライドの運転手で元道化師のジミーくん。ご親切にも彼は君をはね上げ戸から落っことし『クラウン・カオス』という気味の悪い狂気の世界へと導いてくれるのだ。このシミュレーションフィルムの特徴は、1コマずつ撮影された登場人物の動きと楽しいミニチュアだ。百聞は一見にしかず、これはもう体験するしかない!

スタッフからのコメント
1月27日に登場した「アステロイド・アドベンチャー」は国内ではネオジオワールドでしか遊べないすごいソフト。

まわってまわってまわって… メリーゴーランド⑪

いわずと知れたメリーゴーランド。しばし童心に帰り、お馬ちゃんに乗ってぐるぐる回ってみよう。カフェテリアでお食事中のみなさんや、他のゲームで遊んでいるオトモダチなんぞに、手など振ってあげればなおよろしいでしょう。


さあ、勇気を出して童心に帰るのダ

スタッフからのコメント
お子様連れの方には絶対おすすめです。乗ってみると大人でも楽しいです。

これからの動きに注目! イベントスペース⑫

これから増えてくるであろう楽しいイベントが催されるスペースだ。日程等を要チェック! 本誌でも随時紹介するつもりなので、楽しみに待っててくれーい。


イベントスペース。楽しいことがいっぱいあるといいね

さあどれからやる? アミューズメント⑬ゾーン


「いっとく?」「いっときましょ」


でも迷っちゃうよネ

おなじみのネオジオゲームはもちろんのこと、思わず目移りしてしまう豊富なクレーンゲームがたくさん。

小さな子供でも充分に楽しめる怪獣のゲームや、アンパンマンのゲームもあるぞ~!!

また、ずらり並んだレースゲームにもそそられますなぁ…。

アトラクション・アミューズメント料金

アトラクション・アミューズメント名	料金	身長制限	フリーパス券の利用
IMAXライドフィルムA	700円	110cm以上	○
IMAXライドフィルムB	700円	110cm以上	(A、Bどちらか1回限り)
ゴーストハンターズ	600円	110cm以上	○
バーチャルワールド	500円	なし	○
クレイジートラベル	500円	なし	○
Q-ZAR	600円	110cm以上	○
占い魔女の館	500円	なし	○
ドリフトキング	600円	120cm以上	○
メリーゴーランド	300円	なし	○
カーニバルゲーム	100・200円	なし	×
アミューズメントゲーム	100～500円	なし	×

アミューズメント・テーマパークチケット料金

	大人(15歳～)	小人(6～14歳)
入場券	500円	300円
ネオジオセット券 入場＋アトラクション利用券3枚	1,800円	1,600円
ネオジオフリーパス券 入場＋アトラクション乗り放題(アイマックスは1回のみ)	3,200円	3,000円
アトラクション回数券 アトラクション利用券3枚つづり	1,500円	

※5歳以下入場無料　※出口で申し出ると再入場が可能

空っぽお腹もみーんなマンゾク

ビアレストラン パティオ⑭


サラダバー。種類豊富なのがウレシイ



胃袋も楽しみたいってサ

ダイニング レストラン
Patio
DINING RESTAURANT


ゆったりとしたビュッフェのフロア


バーベキューなんかもどう?

ふぅ…。というわけで、テーマパークスペースで過激に今日1日をスタートさせてしまった君。お腹がすいたろうね。うん、すいたに違いない。コラ、すいたっていえ!!

失礼…。「でもお洒落なトコじゃなきゃいやだわ、アタシ」という欲張りなお嬢さん、安心なさい。レンガやしっくいの壁などの内装に囲まれて、南欧料理に舌鼓。Oh!! 気分はもう地中海♡

ここの自慢はなんといっても生ビール。サッポロビール工場から直送の、できたて生ビールをお試しあれ。といってもおサケはハタチを過ぎてからだヨ。

そしてもうひとつおススメなのは、前にもふれた南欧料理だ。新鮮な素材をたっぷり使った手作りの牛肉の赤ワイン漬けや白身魚を刺身風に盛りつけたサラダなどを楽しんでみてはいかがかな? その他には肉の素材にこだわったバーベキューにサラダバー、ボリュームたっぷりの本格的イタリアンパスタなど、バリエーションはさまざま。

また、最少5名から最大120名までのパーティールーム(要予約)もあるので、楽しく遊んでおいしく食べる忘年会や新年会などに利用してもいいだろう。

スタッフからのコメント
バーベキューやパスタなどの料理は本当においしいです。ネオジオパフェもありますよ。

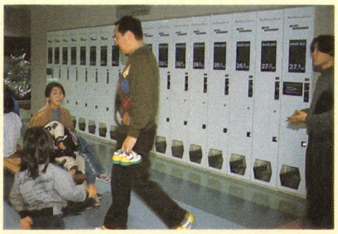
営業時間
全日/11:30～翌1:00

パワー全開でみーんなマンゾク

ハイテクボウリング ネオジオボウル⑮

NEO·GEO BOWL ネオジオボウル




貸し靴コーナーもひろびろ

「さぁて、お腹も一杯になったところで、腹ごなしにちょっと運動でもしたいなぁ…」なんて気のきいたことを、つらつら考えている君に、最適なのがコレ、ハイテクボウリングスペース、ネオジオボウル。

トータル・ボウリング・システムの『ボウラービジョンII』による全8種類の多彩なゲームに挑戦してみよう!!

ボウリングとビンゴが合体したストライクビンゴや、1フレーム1球で、ひたすらストライクだけを狙うフルショットなどをはじめ、色々と飽きずに楽しめる。

中でも〝ネオジオボウル〟は、「餓狼伝説」や「サムライスピリッツ」などで人気のネオジオキャラたちが、各レーンに設置されたディスプレイに登場し、ボウラーを応援してくれるのだ。

また、全30レーンにボールウォールシステム(ガーターがなくなる)を採用し、子供でも充分遊べるようになっている。

待ち時間が少々長くてもなに大丈夫。フロアの隅にはレースゲームやネオジオゲームが多数設置されているので、退屈する心配はないぞ。


待ち時間はここでツブせ


さあ、思いッきりボウリングだ!!

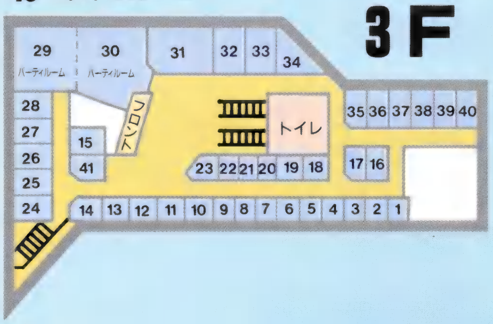
スタッフからのコメント
ストライクやスペアをとると、ネオジオゲームのキャラが登場するので楽しさ倍増。

料金(1ゲーム)

	平日	土·日·祝祭日
一般	500	500
学生	400	500
ジュニア	350	350

※貸シューズ一律300円

営業時間
平日/11:00～翌5:00
土日祝/10:00～翌5:00




このパネルで部屋を選ぶ

歌って踊ればみーんなマンゾク

カラオケ&グルメ ネオ・ステージ⑯

Neo Stage ネオステージ カラオケ&グルメ

さて、ボウリングで腕を使ったあとは、カラオケでのどを使って楽しもう。このネオ・ステージでは、すべての部屋に曲数豊富な最新の通信カラオケ設備（BeMAX'S／U-KARA／GIGA／孫悟空／プロローグ21のいずれか）が搭載されているのだ。

部屋数は全41室で、壁紙、椅子、照明などのレイアウトが41室それぞれ違っており、ひとつとして同じ部屋はない。したがって、何度きても飽きないようになっている。

また、部屋の大きさ（収容人数）も様々で、小人数でも大人数でも対応してくれる。中でも注目したいのは、29と30の部屋。単独で使うことはもちろん、仕切りを取り外すと、約100人での大カラオケパーティーができるようになっているのだ。

そしてもうひとつ注目したいのは、1階のパティオから直接料理が運ばれてくるという複合店舗ならではのシステムを取っていること。これによって従来のカラオケボックスでは物足りなさを感じることもあった料理面が、がっちりフォローされているのだ。

さあ、この際だから、歌って踊れるディナータイムを、思いっきりエンジョイしてみようではないか。これはまさにアミューズメントな一日の幕切れにふさわしいイベントといえるのではないかな？ ねえ、キミ。


ここで大カラオケ大会決行だ!!


シックなおヘヤ


ミラーボールの光の雨を浴びて…




ボクの部屋はドコ？

スタッフからのコメント

全41室の中から好きな部屋を選んで歌えます。パーティールームは本当に大きいです。

ルーム料金：1時間当り料金（歌い放題）

	ルーム数	月～金 14：00～18：00	月～金 18：00～LAST	土・日・祝 13：00～18：00	土・日・祝 18：00～LAST
Aルーム	13室	1,500円	2,000円	2,000円	2,500円
Bルーム	7室	1,500円	2,800円	2,500円	3,200円
Cルーム	13室	2,000円	3,500円	3,500円	4,500円
Dルーム	5室	2,000円	4,000円	4,000円	6,000円
パーティールームA	1室	8,000円	12,000円	12,000円	14,000円
パーティールームB	2室	12,000円	20,000円	15,000円	23,000円

営業時間

平日／14：00～翌4：00　土日祝／13：00～翌4：00

●ネオジオワールド交通アクセス



●JR常磐線・荒川沖駅より関鉄バス2番のりば（土浦駅行き）大房下車
※なお、土日祝日の10時～21時の間、荒川沖駅とネオジオワールドを往復する無料送迎バスが15分おきに出ている。
●常磐自動車道・桜土浦インターより約15分
※駐車スペースは400台まで

ちょっと寄り道 土浦観光案内

そう、確かにネオジオワールドは楽しい。が、せっかく土浦まできたのだから、もっと他のところも見てみたい…。というわけで、土浦の観光スポットをちらっとご案内!!



㊮㊯㊰㊱マーク…各マークの季節がGOOD!!
㋔…オールシーズンいつでもGOOD!! 自分の好みで選んでネ！

亀城公園

市民の憩いの場として親しまれているこの公園は、かつての土浦城跡。櫓門は、現存する江戸時代前期の建造物として貴重なもの。春先には桜が美しく咲き、お花見などしてみては？ 園内には広場や小動物園、夏にはプールでも遊べる。㋔

霞ヶ浦総合公園

数多くの施設を備えた、緑と太陽が溢れるスポーツレクリエーション公園。プールや広いグラウンドなどの各施設がそろっている。公園のシンボルであるオランダ型風車に上がれば、土浦市街を一望。夏には霞ヶ浦の帆曳き船を眺められる時も…。㋔

霞ヶ浦

魚の宝庫として知られる霞ヶ浦。四季を通じてのフナ釣りや、春から秋にかけてのブラックバスをはじめ、夏はコイやボラ、秋はヒガイなどの小魚、そして冬はタナゴ…と四季おりおりの釣りを楽しもう。また、土浦市内を流れる桜川も人気の釣り場なので要チェック。そして霞ヶ浦では、釣りの他に遊覧船やウォータースポーツも楽しめる。㋔

全国花火競技大会

10月初旬に行われるこの花火大会は、大正14年から続いている由緒あるもので、日本三大花火大会の一つといわれている。全国から集まる花火師たちが、日本一をかけて腕を競い合う。㊰

れんこん

土浦は、日本一のれんこんの産地（ことに霞ヶ浦沿岸）。昔から不老長寿の食べ物として珍重されるほど栄養価が高く、シャキッとした歯ざわりが人気の土浦れんこん。お土産にどうぞ。㊱

この他にも観光スポットはまだまだあるので、自分なりに土浦市を楽しんでオクレ。

セガエンタープライゼス
ショートインタビュー





どうなる？クロスライセンス契約の今後!?

いよいよ今春よりネオジオのタイトルが、SSから発売される。『餓狼伝説３』『K・O・F'95』『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』と、押しも押されぬネオジオのビッグタイトル３本。

ところがセガからの移植タイトルはというと、いまだにはっきりと見えてこない…。

今回は、そんなネオジオユーザーの苛立ちを少しでも和らげることができればと、セガ・CSソフト推進事業部の前田事業部長に、現在の状況や同社の思惑などについて話をうかがってみた。

セガとSNKのつき合いはメガドラ、メガCD時代から

――まず、両社のクロスライセンス契約締結までの経緯についてうかがいたいのですが。

「契約そのものにおける詳しいプロセスについては、私自身も担当外なのでよく分かりません。ただ、SNKさんとはメガドライブや、メガCDの時代にも『龍虎の拳』『餓狼伝説』などの発売を通じて、共同ビジネスを展開させていただいており、またアーケードでも古くからおつき合いさせていただいてます。そんな理由から、セガユーザーにもSNKさんのファンが非常に多く、同時に『K・O・F』の移植希望が他社の人気RPGと同等だったということなども、今回の契約締結の地盤にあったことは確かです」

スプライト系とポリゴン系お互いにないものの補完

――御社がSNKに最も期待した点はなんですか？

「私どもはポリゴン系の格闘ゲームの最高峰という自負があり、またSNKさんはスプライト系格闘ゲームの最高峰という認識があります。やはり自社にない部分があるというのは、大きな魅力であると考えます。つまりない部分を補完し合って、互いのユーザーにプレイして欲しかったというのが相互の狙いであり、期待したポイントだと思っています。簡単にいうとギブ＆テイクということですね」

――現行のネオジオハードでは、『バーチャファイター』や『デイトナUSA』などの3Dゲームの移植は不可能ですね。

「はい。無理でしょう」

――64ビット機ならどうでしょうか？

「もちろん充分可能だと思います」

3Dものも含めて検討するネオジオへの移植タイトル

――SSへの移植タイトルはいくつか上がっているようですが、ネオジオへの移植タイトルはいまだにはっきりしま



CSソフト推進事業部
事業部長
前田雅尚氏

※スプライト系格闘ゲーム＝広義での２Ｄ格闘ゲームのこと。

せんね…。

「ご承知のように、ネオジオからは『餓狼伝説3』『K・O・F'95』『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』の3タイトルが、この春から夏にかけて、SSバージョンとして発売されることが決定しております。それ以外にも、セガとしましては、SNKさんの柱となるようなタイトルの新作は、どんどんSSから発売させていただきたいと考えております。ただネオジオへの移植タイトルとなると、現状としましては、リストアップをおこなっている状態です。ハードのスペックの進歩にも随時対応できるよう3Dポリゴンものも含めて、検討してゆくことになるでしょう」



セガからネオジオへの移植第1弾はRPGか?

――現行のネオジオハードのスペックで移植可能なお薦めタイトルなどはありますか?

「この春に『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』のリリースが発表されているようですが、今のネオジオのラインナップから考えると、RPGが若干手薄かなという印象を受けます。ですからセガのRPGなども現状といたしましては、有力な候補になり得ると考えておりますが…」

――御社のタイトルは、スペック的に可能でさえあれば、すべてがネオジオへの移植対象であると考えていいのですか?

「はい。特に移植対象から除外したタイトルなどは設定しておりません」

SSとNEO・GEOユーザー相互の満足を第1に

――今後の展開についてのお考えは?

「具体的なタイトルについては未定の部分が多くて申し訳ありませんが、スプライト系格闘ゲームのチャンピオンと、ポリゴン系格闘ゲームのチャンピオンが手を組めば非常に心強いと思っています。ただファンのためにあるクロスライセンス契約ですから、互いのファンが満足しなければ意味がないでしょう。そのためには、ファンの方の声に耳を傾け、どんどん意見を取り入れていきたいと思っております。それから今後SNKさんが64ビット対応のソフトをお考えならば、SSユーザーがプレイできるように、ぜひ検討していただきたいですね」

――一部マスコミに報道されたように、両社におけるソフトの共同開発などの可能性もあるのでしょうか?

「今後どうなるかは分かりませんが、具体的にはまだ未定です」



ネオジオユーザーの期待に早くこたえられるよう希望

――最後にネオジオのファンに一言お願いします。

「ネオジオへの移植タイトルとしましては、セガのRPGに対する希望がかなりあるというように聞いています。私どもも、みなさんの希望がかなう日が早くくることを待ち望んでおります。ユーザーのみなさんの期待にこたえられるように頑張ります。またSSに内蔵された大容量RAMドライブなら、ネオジオの格闘ゲームをプレイするにも非常にいい環境であると思いますので、移植によってゲーム本来の魅力がそこなわれるといった不都合もまったくないでしょう(笑)」

セガハードに登場したSNKタイトル一覧

〈メガドライブ〉
- ▶'93年4月23日 「餓狼伝説宿命の闘い」(セガ)
- ▶'93年11月26日 「キング・オブ・ザ・モンスターズ」(セガ)
- ▶'94年1月14日 「龍虎の拳」(セガ)
- ▶'94年3月4日 「2020年スーパーベースボール」(E・Aビクター)
- ▶'94年6月24日 「餓狼伝説2 -新たなる闘い-」(タカラ)
- ▶'94年11月18日 「サムライスピリッツ」(セガ)

〈メガCD〉
- ▶'95年3月31日 「餓狼伝説スペシャル」(ビクターエンターテイメント)

〈ゲームギア〉
- ▶'94年11月25日 「餓狼伝説スペシャル」(タカラ)
- ▶'94年12月9日 「サムライスピリッツ」(タカラ)

独断と偏見による編集部のコメント

ネオジオへの移植タイトルは、現状ではRPGが有力ということしか分からなかったが、はからずもこのクロスライセンス契約の背景に、SNKが64ビット機を発売した場合、3Dゲームをネオジオに移植するという含みがあることだけははっきりした。

またその際、SNKが開発した64ビット対応のソフトをSSに移植するかどうかが白紙状態であることや、セガの発売するすべてのソフトが、スペック的に可能ならばネオジオの移植対象になること、また当初から両社に64ビット対応ソフトの共同開発予定がなかったことも判明した。

SNKがPSに参入したことで、さらに状況は大きく変化しているが、いずれにせよ年内にはSS、PS双方との今後の展開がよりはっきりと見えてくるだろう。

64ビット機先行発売を予定しているメーカーの発売の遅れが噂される現在、SNKが64ビット機最先発メーカーとなる可能性もあり(あくまでも可能性だが)、今後ネオジオからは、ますます目が離せないゾ!!



全16キャラ対CPU戦攻略
これでエンディングは君のものだ!!

SNK	格闘アクション	346M			
MVS	発売中 98,000円	カセット	発売中 34,000円	CD	2月23日発売予定 8,800円

発売されて1ヵ月以上経った『リアルバウト餓狼伝説』。既にのめり込んでいる人も多いと思う。今回は前半4ページでシステム部分&ギースのみ使える最終奥義を大公開!! 中盤からは全16キャラの対CPU戦を32ページにわたって攻略している。今号も役立つ情報が満載だ!!

システム解析／ジェイケイ、奥女中秀麿

システム部分をさらに解析!!
完成版システム部分追加補足

オーバースウェーシステム

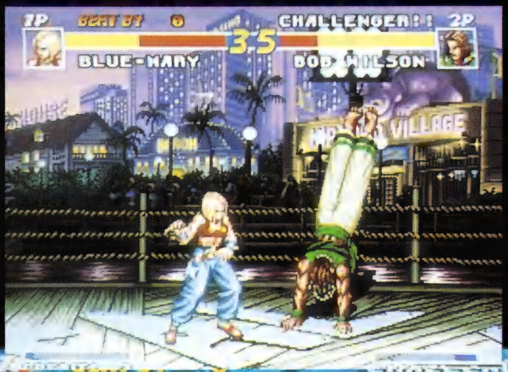
前号でもかなり紹介したオーバースウェーシステム。今回はさらに分かったことを説明していこう。

まずオーバースウェー移動だが、これに関しては前号で述べたこと以外の特性はない。

次にオーバースウェー攻撃だが、前号でC攻撃による攻撃の場合は対戦相手を逆ラインにはじき飛ばすと述べたが、使用キャラによってその場で転ぶ場合と、はじき飛ばす場合の2種類あることが分かった。当然、その場で転ばせられるキャラだと、対オーバースウェー攻撃での追い討ちは不可能だ。

対オーバースウェー攻撃もオーバースウェー移動と同様に、前号で述べたこと以外の特性はない。

最後に新システムの「ライン逃げ起き上がり」だが、これは転ばされた時にDボタンを連打していれば自動的におこなってくれる。ただし、今回は対オーバースウェー攻撃が強いので、へたにラインを移動させると痛い目に合う確率が高い。



ひたすらDボタンを連打すれば簡単に出すことができる



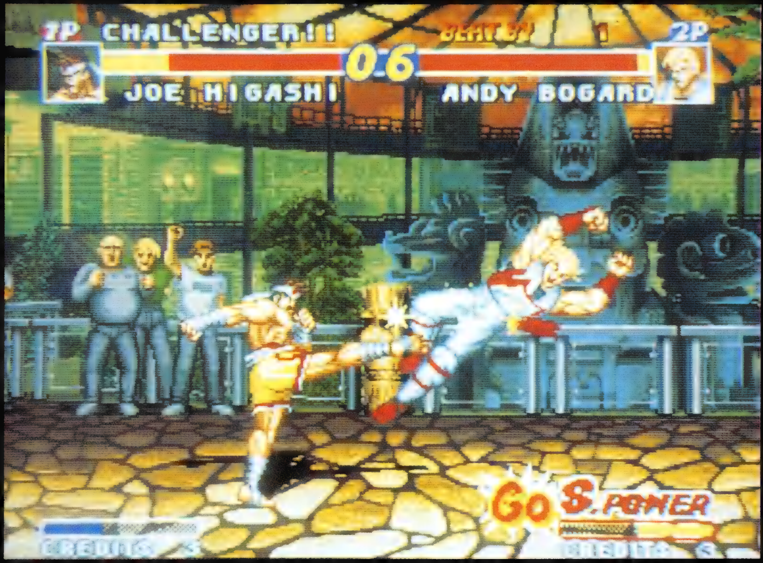
2種類あるオーバースウェー攻撃

●この記事中のコマンド類はマイキャラが右を向いている時のものです

特殊操作

避け攻撃

前号でも述べた通り、今回は対空技として使うことはあまりなく、主に突進系の技に対して使うことになる。キャンセルもかかるので、避け攻撃から連続技につなげて反撃することも可能だ。



今回は突進技に対して役に立つ。キャンセルもかかる

起き上がり攻撃

前号で無敵時間があるキャラはボブとマリーの2人だけだと述べてしまったが、山崎の起き上がり攻撃も一瞬だけ無敵時間があることが判明した。それ以外の点は前号と同じだ。



山崎の起き上がり攻撃も無敵時間がある

追い打ち攻撃

この攻撃も基本的には前号で述べた通りだが、ギースの最終奥義「デッドリーレイブ」にも追い打ちできることが分かった。この追い打ち攻撃を含めるとかなりのダメージになるので、必ず使おう。



ギースの追い打ち攻撃は優秀な性能を誇る

コンビネーションアタック

前作のコンビネーションアーツのコマンドはキッチリと順番が決まっていたが、今回のコンビネーションアタックは、1つの技から幾つかの技へと分岐するようになった。

もちろんこの技はこれとこれに派生するという設定はされているのだが、前作と比べるとかなりコンビネーションが豊富になっている。

今回は前号でも述べた通り、コンビネーションアタック表を各キャラごとに掲載しているので、肝心のコマンドについてはそちらを読んでほしい。

ガードキャンセル必殺技

前号掲載したガードキャンセル必殺技は、テストバージョンだったため一部間違いが発見された。今回はSNKからのオフィシャル情報を元に一覧表を作成したので完璧だ。



一部のガードキャンセル技が間違っていました。どうもスイマセン

真・ガードキャンセル必殺技一覧表

- テリー　パワーダンク
- アンディ　昇龍弾
- ジョー　タイガーキック
- 舞　龍炎舞
- ギース　中段当て身打ち、邪影拳・強
- 双角　破滅の炎
- ボブ　モンキーダンス
- ホンフゥ　制空烈火棍
- マリー　ストレートスライサー
- フランコ　ダブルコング・強
- 山崎　裁きの匕首・強
- 崇秀　帝王天耳拳・強
- 崇雷　帝王天耳拳・弱
- ダック　ダンシングダイブ
- キム　空砂塵
- ビリー　水龍追撃棍、火龍追撃棍、紅蓮殺棍





フェイント技を連発してから…

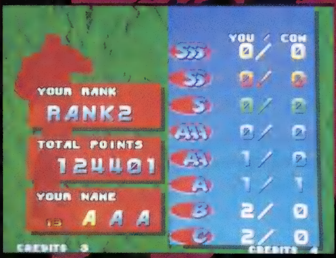
レイジングストームにつなげることも可能だ!!

フェイント技

主に対人戦で使っていくことになりそうなフェイント技。今回は各キャラごとに設定されているフェイント技の一覧表を掲載しよう。もちろんSNKからのオフィシャル情報なので完璧さ。

フェイント技一覧表

キャラ	技	コマンド
●テリー	バーンナックル	→+AB
	パワーウェイブ	↓+AB
	パワーゲイザー	↓+BC
●アンディ	斬影拳	→+AB
	飛翔拳	↓+AB
	超裂破弾	↓+BC
●ジョー	スラッシュキック	→+AB
	ハリケーンアッパー	↓+AB
	タイガーキック	←+AB
	スクリューアッパー	↓+BC
●舞	花蝶扇	↓+AB
	龍炎舞	←+AB
●ギース	烈風拳	↓+AB
	邪影拳	→+AB
	レイジングストーム	↓+BC
●双角	まきびし	↓+AB
	雷神の息吹	↓+BC
●ボブ	マッドスピンウルフ	↓+BC
●ホンフゥ	制空烈火棍	←+AB
	電光石火の地	→+AB
●マリー	なし	
●フランコ	メテオショット	↓+AB
●山崎	なし	
●崇秀	帝王天眼拳	↓+AB
	帝王漏尽拳	↓+BC
●崇雷	帝王天眼拳	↓+AB
	帝王宿命拳	↓+BC
●ダック	ダックダンス	↓+BC
●キム	半月斬	→+AB
	鳳凰脚	↓+BC
●ビリー	強襲飛翔棍	←+AB



最高の称号を得るためには、かなりの努力が必要になりそうだ

ファイティングレベル

試合後に表示されるファイティングランクだが、これは単にすべての闘いが終わったあと（ゲームクリアした、CPUに負けた）に表示される「～Fighter」という称号に関係しているだけらしい。どういう条件で最高位を取れるかは未だ分からない。

ちょっと楽しい秘密情報

ライン逃げ起き上がりの秘密!?

今回から加わったライン逃げ起き上がりには、ちょっとおもしろい秘密がある。

それは双角でライン逃げ起き上がりをすると、野猿狩りで登場するミニ双角たちが、双角をスウェーラインへと運ぶ姿が見れるのだ。また、倒れている双角の上で太鼓を叩いている奴が1人いるのも、見逃せない（笑）。

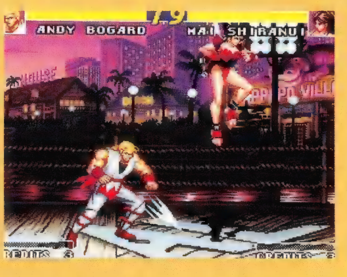


やはりこれを見ずして双角マスターを名乗るべからず

追い打ち攻撃の秘密!?

通常、追い打ち攻撃は対戦相手がダウンしていないと出すことができないが、相手が空中振り向きをした瞬間のみ出せることが分かった。

でも残念ながら、実戦ではほとんど役に立たない。ハッキリいって相手に当たらないのだ。何だかなぁー、とさみしい気分になってしまう秘密。

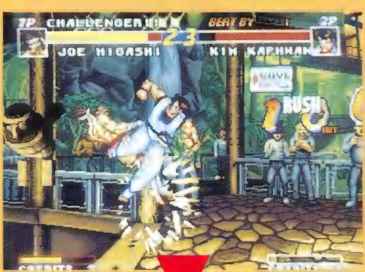


あまり意味はないのだが、こんなこともできるよということで…

リングアウトの秘密!?

障害物を壊したあとに画面端で、キムの鳳凰脚のように相手を斜め上に巻き上げるような技を当てると、通常のものとは一味違ったリングアウトシーンを見ることができる。

しかし、2回同じ場所でリングアウトしないと見られないステージもあるので、試す時は注意したい。必見だ!!



障害物が壊れた状態の時に鳳凰脚のような技を食らうと…



通常では見られないようなシーンを見ることができるわけ

エンディングの秘密!?

すでに対CPU戦をクリアし、エンディングを見た人も多いと思う。しかし、真のエンディングを見た人は結構少ないのでは。

真のエンディングを見るためには、テリーかアンディでクリアしなければならないという条件があるのだ。それ以外の条件は一切なし。コンティニューを何回してもOKなので、一度は見てみよう。



どこかで見たことがあるようなシーン

ギースの最終奥義ついに完成!!あのデッドリーレイブが使える

君は覚えているだろうか?『龍虎の拳2』にゲストキャラとして登場した若かりし頃のギースのことを。あの時、ギースが使ってきた「龍虎乱舞」に似た技「デッドリーレイブ」を!

今回で有終の美を飾るギースのためにかどうかは分からないが、最終奥義として用意されていたのだ!!

早速、コマンドを紹介するが、他の技と比べるとかなり特殊だ。出すための条件は潜在能力と同じ(体力ゲージが赤くなり、パワーゲージMAX)。その時に「→↘↓↙←→+A、A、B、C、C、C、B、C、↓↙←+C」と入力すればOK。いうなれば、コマンド入力とボタン入力の複合技といったところ。

通常の乱舞技との決定的な違いは、途中の通常技も自分で入力しなくてはならない点。難しいのはこの点だ。出し方のコツは以下の通り。

まず、ボタンの順番を完全に覚えること。出している間に次のボタンを考えているようだと、いつまでたっても出せるようにはならないぞ。

ボタンの順番を覚えたら、あとはリズムよく押していくだけ。ボタンとボタンの間隔は最後まで一定なので、それほど難しくはないだろう。ただ、最初の1回だけは2発ヒットするので注意。また、ボタン連打は禁物。逆にリズムが取りにくくなり、失敗しやすいのだ。

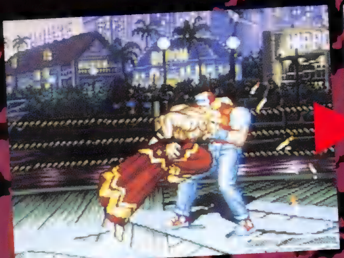
肝心の使い方だが、出るまでが早いのを利用し、連続技に組み込んでいくことになる。しゃがみキック連発→立ちキック→キャンセルデッドリーレイブがお手軽な連続技だ。パワーゲージがたまっていなくても、しゃがみキックを当てている間にたまることも多い。出せそうになったら、露骨にしゃがみキックを多用するのも手だ。間合いが遠いようなら、遠距離立ちパンチ→立ちキック→キャンセルデッドリーレイブにするといいだろう。

ただし、背の小さいキャラ(秦兄弟、女性キャラなど)がしゃがみ状態で食らった場合、途中で空振りしてしまう。

最終奥義 デッドリーレイブ　コマンド

体力ゲージが赤ゲージ&パワーゲージMAX時に
→↘↓↙←→+A、A、B、C、C、C、B、C、↓↙←+C

これがギースの最終奥義だ!!


まず相手に向かってダッシュし…


掌底突きを見舞わせてから…


昇天明星打ちを食らわせたあとに…

下段蹴りにつなげ…



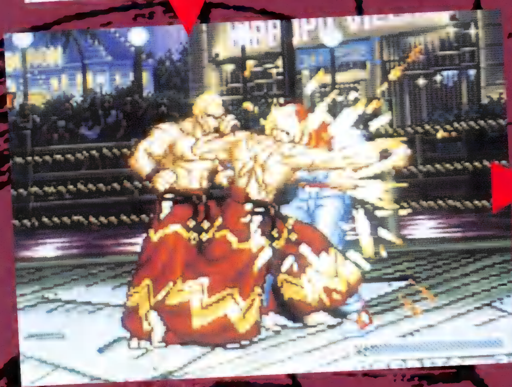

直突きを繰り出し…


しゃがみ強キックを見舞わせたのち…


再び、昇天明星打ちにつなげたあとに…

雷光回し蹴りを食らわせてから…




また、直突きを繰り出し…


気合いを込めた、超衝撃波を撃ち出して…フィニッシュ!!


そのまま出しても10ヒットする超強力な技だ

テリー・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹



基本戦法

テリーのCPU戦における基本戦法は4つほどあるので、各自紹介していこう。

1つ目は遠距離でパワーウエイブ。相手との間合いを遠距離に保ってパワーウェイブを撃ち、相手のとる行動に応じて返し技を出していく戦法だ。例えばパワーウェイブを撃ち、相手がスウェーラインに移動したとしよう。こういう場合は、ダッシュなどで間合いを縮めていき、D攻撃やラウンドウェイブなど、スウエーラインにも攻撃判定があるもので迎撃する。これが基本戦法Aだ。

2つ目は立ちC攻撃で牽制。このパターンは、遠距離立ちC攻撃の先端を相手に当てていくという戦法だが、相手によっては遠距離立ちC攻撃に反応して何らかの技を出してくることがあり、その技に対して返し技を決めていくという方法もある。

例えばフランコは遠距離立ちC攻撃に対して、よく避け攻撃を出してくるが当たらないので、そのスキに他の技を当てていくことになる。この時は手っ取り早く、もう一度遠距離立ちC攻撃がいい。これが基本戦法Bだ。

3つ目はしゃがみパンチからの連続技。おもにやることは、しゃがみパンチ数発から↓+Cにつなぎ、キャンセルしてクラックシュート（相手がしゃがみパンチを食らっていても、ガードしていてもクラックシュートまで出そう）。



しゃがみパンチからC・アタック…



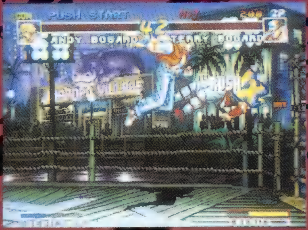
キャンセルクラックシュートを狙う

このあとCPUは反撃をしてくることが多いので、相手との位置が遠い時は出かかり無敵のパワーダンクで迎撃し、近い時は出の早いしゃがみ弱パンチを出して、再び最初の基本戦法へ持っていこう。これが基本戦法Cだ。

4つ目はコンビネーションアタック（↓A、立ちB、→+C）を絡める戦法。やることは基本戦法Cのしゃがみパンチからの連続技を少し変えていくだけ。コンビネーションアタック（↓A、立ちB、→+C）を決めると、相手は奥ラインにふっ飛び、すぐにオーバースウェー攻撃で戻ってくるので、これをガードしてから再びコンビネーションアタックを入れるという戦法。

ただ、相手が弱攻撃で中央ラインに返ってくるとダメージを食らってしまう時があるが、反撃できるのであまり気にしないように。

連続技で強力かつ簡単なものはしゃがみ弱パンチ×2～3発→しゃがみB→↙+C→キャンセルライジングタックルがある。



硬直が解けると同時にパワーダンク

新技&隠し技

目立つ新技は、ダッシュ中に→+Cで出るチャージキックという技がある。この技は近距離で出すとしゃがみガードができないという、いわゆる中段技だ。もしガードされてもキャンセルをかけてパワーウェイブなどの必殺技につなげば反撃は受けない。また、この技は相手にヒットすると、キャンセルはかけられない。

次は前号の補足情報を紹介しよう。強バーンナックルを、相手が空中にいる時に当てると（地上で当てるより高く浮くので）、ライジングタックルで追い討ちをかけることが可能だ。



空中の相手にバーンナックルを当て…



ライジングタックルで空中ヒット

キャラの性能評価

リーチ　A

立ちやしゃがみC攻撃が非常に長く、牽制に使っていけるのがいい。チャージキックも長いし、位置によっては中段になるのがうれしい。

攻撃力　B

比較的通常技の威力が高いうえ、連続技にもなかなか強力なものが揃っている。

他のキャラと比べても、かなり上だと思う。

素早さ　C

素早さは平均的。移動スピードもいたって普通。ジャンプはやや鋭角ぎみで使い勝手がいい。扱いやすい速さというべきだろう。

食らい判定の大きさ　C

全16キャラ中で比べても普通の大きさ。「こんなとこにも！」というような変なところに食らい判定はついていないので、至って普通だ。

総合　A

攻撃力の高さとリーチの長さに加え、性能の良い飛び道具と無敵技が2つもあるので、総合的能力は非常に高いといえよう。

キャンセル表

	パンチ	キック	C攻撃
近距離立ち	○	○	○／○
遠距離立ち	○	○	△
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	×	×	×
垂直大ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
斜め大ジャンプ	×	×	×
対オーバースウェー	○		
避け攻撃	○		
バックスピンキック	△		
アッパー	○		
チャージキック	△		

技コマンド表

●投げ技	
バスタースルー	→+C
●コマンド技	
バックスピンキック	→+B
アッパー	↙+A
チャージキック	ダッシュ中→+C
●必殺技	
バーンナックル	↓↙←+AorC
パワーダンク☆	→↓↘+B
クラックシュート	↓↙←+B
ライジングタックル	↓ため↑+A
パワーウェイブ	↓↘→+A
ラウンドウェイブ	↓↘→+C
パッシングスウェー	↓↘→+D
●超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+BC
●潜在能力	
トリプルゲイザー	↓↙←↙→+C

●技コマンド表中の☆のついた技はガードキャンセル必殺技を表しており、キャンセル表、コンビネーションアタック表中の△はガード時のみキャンセルがかかることを表しています。尚、キャラの性能評価の評価は編集部調べによるものです。

キャラ別対CPU戦攻略

わかりやすく各キャラごとに紹介していこう。

対テリー。基本戦法Aをおこなうとスウェーラインに移動することが多いので、D攻撃で迎撃するだけでいいのだが、何もせずに待っているとパッシングスウェーなどを出してくるのでガード後、連続技を入れるだけでもいい。

アンディはスウェーラインにいると、激飛翔拳をよく撃ってくるので、気持ち早めにスウェーラインからC攻撃を出し、食らったならば立ちD攻撃→キャンセルクラックシュートを当て、そこから基本戦法CかDに持っていこう。

対ジョー。基本戦法Bを使う。やや遠めで立ちC攻撃を空振ると、スライディングを出してくることがあるので、それをしゃがみC攻撃で返すだけ。以降繰り返し。

舞は基本戦法Aを使うとムササビの舞で突進してくることがあるので、パワーダンクで返していこう。基本戦法Bも有効だ。

キムには基本戦法Aを使うと、テリーのようにスウェーラインに移動することが多いので、返し技を出そう。また、待っていると跳んでくることがあるので、ライジングタックルで迎撃しよう。

ダックは待っていると跳んでくることがあるので、ライジングタックルで迎撃し、スキのある必殺技を出したら硬直中に連続技を入れよう。

マリーは中距離で立ちパンチを出すと、M.ヘッドバスターを空振りすることがよくあるので、そこに立ちC攻撃を当てるだけ。近づかれたらしゃがみC攻撃で間合いを離そう。





立ちパンチで当て身の空振りを誘い…　そのスキに遠距離立ちCをブチ込む

ボブに対してはダッシュ昇りジャンプC攻撃を出し、着地と同時に基本戦法Cを開始しよう。相手の後ろに着地するのが理想的だ。

対ホンフゥは基本戦法Bをそのまま使えばOK。

双角は基本戦法Bを使うと幻夢陣をよく出してくるので、ガードしてからすぐに強バーンナックルを空中で当て、ライジングタックルで追い討ちをかけよう。以降繰り返し。

対フランコは基本戦法Bの欄に書いてある通りに闘おう。

山崎は待っているとダッシュしてくることが多く、そのダッシュをしゃがみパンチで止めつつ、基本戦法Dに持っていこう。

対崇秀。近くでしゃがみキックを出していると、帝王天耳拳を空振りしてくることがあるので、着地時に連続技を入れよう。

崇雷もやることは弟の崇秀と同じだ。

ビリーは基本戦法Aを使うと強襲飛翔棍をよく出してくるので、パワーダンクやライジングタックルで迎撃しよう。

最後にギースは遠距離からダッシュ昇り大ジャンプC攻撃を出すと、上段当て身投げを空振りするので、基本戦法CかDを着地と同時に開始しよう。この時、ダッシュ昇り大ジャンプC攻撃を、上段当て身投げの範囲では絶対出してはいけないので注意しよう。

昇りC攻撃で上段当て身を誘い





空振りのスキに連続技を決めよう

コンビネーションアタック

使えるコンビネーションアタックを2つほど紹介しよう。

1つ目は↓+A、立ちB or ↓+B、↓+C or C。このコンビネーションアタックはしゃがみパンチを3、4発入れたあとにも立ちBにつながり、立ちBにキャンセルをかけることができるので、パワーダンクなど出が早い必殺技につなぐこともできる。

最後に↓+C or Cとあるが、これは主に2択を仕掛けるもので、↓+Cならば立ちガード不能の下段攻撃となり、Cならばしゃがみガード不能の中段攻撃となるので、対戦時ではかなり使っていける。また、途中の↓+Bは、しゃがみガードされていると立ちBが当たらない舞、マリーのような小さいキャラに使おう。

2つ目は↓+A、↓+Cキャンセル必殺技。主に連続技に使用するコンビネーションアタックで、しゃがみパンチを↓+Aを3、4発入れてから↓+Cにつなぐことができる。その後、キャンセルしてのクラックシュートが簡単。出せる状態ならば、潜在能力であるトリプルゲイザーを叩き込もう。



前作のしゃがみ強パンチと同じ技





キャンセルトリプルゲイザーも入る

アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士 鷹



基本戦法

対CPU戦における基本的な闘い方は、大きく分けて2通りある。まずはその2つの基本戦法を紹介していくことにしよう。

1つ目の基本戦法は遠距離で飛翔拳を撃ち、相手のとった行動に応じて返し技を出していくというものだ。1例を紹介すると、まず飛翔拳を撃ち、それを相手がオーバースウェーで避けたとしよう。こんな時は自ら相手の方にダッシュなどで近づいていき、D攻撃などスウェーラインにも当たり判定のあるもので攻撃する、という感じだ。



飛翔拳をスウェーされたら



ダッシュで近づいてD攻撃を当てる

飛翔拳に反応して空中必殺技を出してくる相手もいる。これに対しては、相手との間合いによって昇龍弾で迎撃したり、相手の技の硬直中に反撃しよう。この戦法は連続技ができなくても、必殺技さえ出せるようになれば初めての人も安心して使っていけるぞ。これが基本戦法A。



空中必殺技は昇龍弾で迎撃しよう

もう1つの戦法はひたすらしゃがみC攻撃→キャンセル強斬影拳をくり返し出すもの。

このパターンは主に相手を固めていくものなのだが、これらの動作を繰り返していると、そのうちしゃがみC攻撃を食らってダウンしてくれる。このあと、CPUの起き上がりに技を重ねておくと、たまに食らってくれるキャラもいるので、この戦法が有効となってくるというわけだ。

肝心の起き上がりに重ねる技だが、主に連続技につなぐことのできる上げ面やしゃがみパンチがいい。が、初心者の皆さんや連続技をやるのが面倒だという人は、しゃがみC攻撃から強斬影拳に戻るのもいいだろう。

注意したい点は、初めに出すしゃがみC攻撃の位置。先端すぎるとキャンセル強斬影拳を、無敵技や避け攻撃などで返してくる相手もいるので、少し近めの間合いで出すのがベストだ。これが基本戦法B。

連続技ではしゃがみパンチを2、3発入れてから立ちBにつなぎ、キャンセル斬影拳or空破弾が使用頻度が高く強力。超強力な連続技は、ジャンプC攻撃→キャンセル幻影不知火→立ちD攻撃→キャンセル超烈破弾or斬影烈破といったものがある。

新技&隠し技

新技では闇 浴びせ蹴りというものがある。この技は見た目はかなりカッコイイのだが、無敵時間がなく、出したあと後ろへと移動してしまうため、近距離でないと当たらない。CPU戦においては連続技以外での使い道は見当たらない。

次は強斬影拳がヒットしなければ意味を持たない疾風裏拳だが、強斬影拳からこの技までつなぐことができれば相手をダウンさせられる。さらにダウンした相手を弱斬影拳で追いかけていけば、くない弾で追い討ちをかけることもできるのだ。



連続技のフィニッシュに使おう

補足になるが、前号（今年の2月号）で空破弾に追い討ちがかけられると書いたが、製品版ではかけられなくなってしまった。



ダメージ増加＋相手をダウンさせる

キャラの性能評価

攻撃力 A
通常は単発で攻撃を当てても威力はないものの、超必殺技などをからめて連続技につないでいけば、大ダメージを狙える。

リーチ C
しゃがみC攻撃のリーチはそこそこ長いのだが、全体的にはあまり長くない。また、立ち攻撃のリーチが短いのが少々痛い。

素早さ A
通常移動は平均的な速さなのだが、斬影拳を攻撃だけでなく移動手段などにも使っていけば、素早いキャラに変身させられるのだ。

食らい判定の大きさ C
フランコや山崎のように大きくもなく、秦兄弟や舞、マリー、ホンフゥのように小さくもない。このゲーム中では普通の食らい判定だ。

総合 B
攻撃力と素早さに長けているアンディ。これらに加えて飛び道具、無敵対空も兼ね備えているので、総合能力も非常に高いといえる。

キャンセル表

	パンチ	キック	C攻撃
近距離立ち	○	○	○／○
遠距離立ち	○	○	△
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	○	×	○
垂直大ジャンプ	○	×	○
斜め小ジャンプ	○	○	○
斜め大ジャンプ	○	○	○
対オーバースウェー	○		
避け攻撃	○		
浴びせ蹴り	△		
上げ面	○／○		

技コマンド表

●投げ技	
内股	→＋C
不知火蜘蛛絡み	空中で↓↓＋C
●コマンド技	
浴びせ蹴り	→＋B
上げ面	↙＋A
●追い打ち攻撃	
くない弾	転ばし時↓＋C
●必殺技	
斬影拳	↙→＋AorC
闇 浴びせ蹴り	→↓↘＋B
昇龍弾☆	→↓↘＋C
幻影 不知火	空中で↓↘→＋D
空破弾	↙↓↘→＋B
飛翔拳	↓↙←＋A
激 飛翔拳	↓↙←＋C
疾風竜巻蹴り	↓↙←＋D
疾風裏拳	斬影拳・強〜↙→＋C
●超必殺技	
超 裂破弾	↓ため↘→＋BC
●潜在能力	
斬影 裂破	↙↓↘→＋C

●技コマンド表中の☆のついた技はガードキャンセル必殺技を表しており、キャンセル表、コンビネーションアタック表中の△はガード時のみキャンセルがかかることを表しています。尚、キャラの性能評価の評価は編集部調べによるものです。

キャラ別対CPU戦攻略

それではキャラ別に攻略していこう。まず基本戦法Aが有効になってくる相手はダック、ジョー、アンディ、ボブ、舞、キム、ホンフゥ、ビリーの8キャラ。

共通のパターンとして、飛翔拳を撃つとよくスウェーラインに移動して避けるので、すぐにダッシュなどで近づき、D攻撃を当てていくというものがある。

ここからは各キャラごとの補足攻略を紹介しよう。まずダックだが非常によく飛翔拳を食らってくれるのであまり問題はない。ジョーは近距離に近づけない限りダック同様問題なし。

アンディは共通パターンでもいいが、CPUはこちらが跳び込むとよく昇龍弾を出してくるので、幻影不知火を早めに出して空振りさせ、相手の着地時に連続技を叩き込むのもいいだろう。

ボブは共通パターンでOK。舞はムササビの舞と幻影不知火をよく出してくる。見極めが大変かもしれないが、ムササビの舞に照準を合わせて昇龍弾で落とそう。キムに対しては、共通パターンでいいのだが、近い間合いだと跳び込み攻撃や飛翔脚を出してくるので注意しよう。

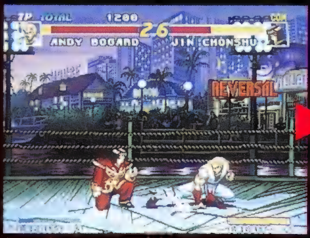
ホンフゥは飛翔拳を制空烈火棍で抜けてくることがよくあるので、着地時に斬影拳を入れよう。ビリーは強襲飛翔棍をよく出してくるので、昇龍弾で迎撃するだけだ。

基本戦法Bが有効なのは、マリー、双角、フランコ、山崎の4キャラ。各キャラごとに説明していくと、マリーは斬影拳をガードされたあとに、すぐしゃがみC攻撃を出すとバーチカルアローで返してくることがあるので、ワンテンポ遅らせてからしゃがみC攻撃をだすのがいい。

双角はそのままゴリ押しするだけでもいいのだが、たまに幻夢陣を出してくるので、キッチリガードしてから反撃しよう。フランコの場合、遠い間合いからしゃがみC攻撃を当ててパターンに持っていこうとすると、強斬影拳を避け攻撃で返してくるので、しゃがみC攻撃はできるだけ近づいてから出すように心がけよう。山崎は何の問題もなく押していける。

秦兄弟に対しては特別なパターンが必要だ。近くでしゃがみキックを出していると、当たらない位置で帝王天耳拳を出して空振りすることがあるので、着地時に連続技を入れよう。

ラスボスのギースは基本戦法Bでパーフェクトを取れる。また、斬影拳をガードさせると意味もなく上段当て身投げを出すことがよくあるので、技のスキに連続技を叩き込むのもいいだろう。


しゃがみキックを出していると…


帝王天耳拳の空振りを誘えるのだ


しゃがみC攻撃キャンセル残影拳をガードさせると


上段当て身を空振りしてくれる

コンビネーションアタック

アンディには使い勝手のよいコンビネーションアタックが一応2つある。

まず⬇+A、B、↙+Cのコンビネーション。これだけでは情けないのだが、このコンビネーションの前にしゃがみパンチを3、4発入れてから立ちBにつなぎ、最後の↙+Cにキャンセルをかければ昇龍弾か闇 浴びせ蹴りを入れることができるという、非常に強力なものだ。

また、途中の立ちBにはキャンセルをかけることができるので、斬影拳や空破弾などにつなげれば連続技にすることができる。

次にC、C、C、C、➡+Cのコンビネーション。これは、最後の➡+Cが入れば相手は手前ラインでダウンするというグットな技だ！ すぐに激飛翔拳を出しておけば確実にくらわすことができるぞ。

このコンビネーションアタックは、➡+C以外はすべてキャンセルをかけることが可能なので、途中でキャンセルをかけて斬影拳などの必殺技につなぎ、連続技にしてもいいだろう。斬影烈破につなげば最高14ヒットになるぞ。

コンビネーションアタック一覧表

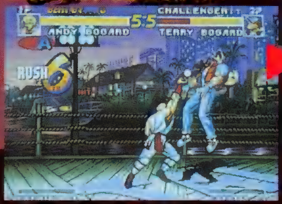
- Aボタン・近距離 ○
- Aボタン・遠距離 ○
- ⬇・↘+Aボタン ○
- Bボタン・近距離 ○／○
- Bボタン・遠距離 ○
- 屈みBボタン ○

→ Bボタン ○ ／ ↙・⬇・↘+Bボタン○

→ Cボタン ×／ ↙+Cボタン ○／ ➡+Cボタン ○／ ⬇・↘+Cボタン ×

Cボタン ○／○ → Cボタン ○／○ → Cボタン ○／○ → Cボタン ○／○ → ➡+Cボタン ×

この技で相手を上に浮かせて…




キャンセル昇龍弾が空中で入る

ジョー・ヒガシ

攻略／奥女中秀麿・嵐を呼ぶ男　ＤＯ



基本戦法

ジョーのCPU戦の基本的な闘い方は色々とあるが、もっとも使用頻度の高いものを紹介しよう。

まず、遠距離でハリケーンアッパーを連発する戦法。この闘い方がもっとも多く使う戦法だろう。遠距離でハリケーンアッパーを撃ち、ガードされたらすかさず次のハリケーンアッパーを撃つ。そこで相手がガードせずにオーバースウェーをしたら、自分から相手の方にダッシュしていき、D攻撃を仕掛けていこう。

また、相手が跳んできたら間合いによってタイガーキック、立ちC攻撃を使い分けて迎撃しよう。初心者から上級者まで使っていけるぞ。これが基本戦法その1だ

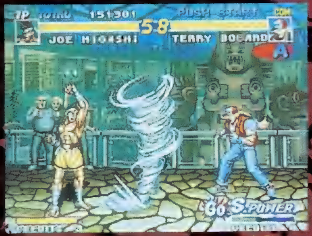
2つ目がダッシュキャンセルハリケーンアッパーパターン。この基本戦法はちょっと難しいかもしれない。まずこちらからダッシュC攻撃していき、そのダッシュ攻撃にキャンセルをかけ、ハリケーンアッパーを撃つという戦法だ。

しかし、ここで注意したい点がいくつかある。

まず、ジョーのダッシュC攻撃は、相手が食らうとキャンセルがかからないということ。すぐにバックステップで相手との間合いを離そう。次に、ダッシュC攻撃を仕掛けようとすると、逆に相手から攻撃を食らってしまう可能性が高いこと。こんな時は先にハリケーンアッパーを撃ち、それを追いかけるようにしてダッシュC攻撃をしよう。これが基本戦法その2だ。

余談になるが、ジョーの長所は連続技が簡単で威力があること。ただし、使用頻度の高い遠距離立ちC攻撃はキャンセルがかからないので、近づいてC攻撃をしかけしよう。

短所といったらオーバースウェー攻撃が弱いということだ。相手にガードされたらまず反撃され、当たったとしても反撃を食らってしまう場合もある。この点だけは注意しておいてほしい。



中距離でハリケーンアッパーを連発

ハリケーンアッパーを撃っておき…





追いかけるようにダッシュC攻撃を決める

新技＆隠し技

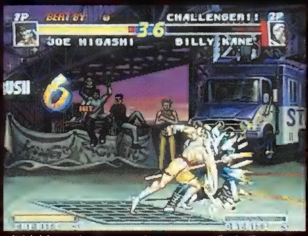
ジョーの新技は2つ。1つはプレッシャーニーという技。この技はヒザで相手を攻撃したあとスウェーラインに移動しつつ、さらに攻撃をする技。ガードされると確実に反撃を食らってしまうのが痛い。この技はあまり使いどころのない技だ。

もう1つの新技は爆裂ハリケーンだ。この技は普通のラインとスウェーラインに判定があるお得な技だ。でもあまり射程距離が長くないのが弱点。この技もあまり使いどころがない。

最後に隠し技の爆裂フックだが、これは爆裂拳中にコマンド入力して出す追い討ち技だ。2段技で下段ガード不能になっている。また、当たると必ずダウンするのも特徴。



あまり使い道がないと思われる



連続技にするにはタイミングが重要

技コマンド表

●投げ技
ジョースペシャル　→＋C
●接触技
膝地獄　↘＋C
●コマンド技
スライディング　↘＋B
ジョーソバット　←＋B
しゃがみ肘打ち　↙＋A
バーチカルアッパー　←＋A
●必殺技
スラッシュキック　↙→＋BorC
黄金のカカト　↓↙←＋B
タイガーキック☆　→↓↘＋B
爆裂拳　Aボタン連打
ハリケーンアッパー　←↙↓↘→＋A
爆裂ハリケーン　←↙↓↘→＋C
プレッシャーニー　↓↘→＋D
爆裂フック　爆裂拳中～↓↘→＋A
●超必殺技
スクリューアッパー　→←↙↓↘＋BC
●潜在能力
スライドスクリュー　→←↙↓↘＋C

キャンセル表

	パンチ	キック	C攻撃
近距離立ち	○	○	○
遠距離立ち	○	○	△
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	×	×	×
垂直大ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
斜め大ジャンプ	×	×	×
対オーバースウェー	○		
避け攻撃	○		
スライディング	×		
ジョーソバット	○		
しゃがみ肘打ち	○／○		
バーチカルアッパー	○／○		

キャラの性能評価

攻撃力　B

ジョーは1発1発の威力が結構あるものの、そこから連続技につながるものがあまりなく、入れるチャンスが限られている。

リーチ　B

立ち攻撃からしゃがみ攻撃までそこそこのリーチがある。しゃがみ、立ちC攻撃で相手を押さえつけることができるので、うまく使い分けよう。

素早さ　C

あまり速くもないし、かといって遅すぎるともいえない。ダッシュもそれなりに使え、バックステップも使いやすい。要は平均的なキャラだ。

食らい判定の大きさ　C

ジョーは大きくもないし、かといって小さくもないぞ。このゲームでは普通といってもいいくらいだ。食らい判定も普通だ。

総合　B

攻撃力とリーチはあるものの、連続技があまりにも決めにくいのが欠点だ。しかし、飛び道具に無敵対空技もあるのでそれなりに闘える。

●技コマンド表中の☆のついた技はガードキャンセル必殺技を表しており、キャンセル表、コンビネーションアタック表中の△はガード時のみキャンセルがかかることを表しています。尚、キャラの性能評価の評価は編集部調べによるものです。

キャラ別対CPU戦攻略

ここからはキャラ別に攻略していこう。最初にテリーだが基本戦法その1が有効。まず間合いを離し、ハリケーンアッパーを撃つと、テリーはスウェーラインに移動するかガードするので、ライン移動したらD攻撃で攻撃しよう。これでテリーはOKだ。次にアンディだが、こいつもテリーと同じ戦法でいける。ジョーも同じだ。しかも、ジョーの場合、ハリケーンアッパーをよく食らってくれるので、さらに簡単だ。

舞は基本戦法が通用しないが、ダッシュジャンプ攻撃を繰り返せば、わりかし簡単に勝たせてもらえるぞ。


ダッシュジャンプC攻撃で跳び込め

次にボブだが、こいつには基本戦法その2で充分だ。ハリケーンアッパーを撃ち、そのあとを追いかけるようにダッシュしていく。そして、ジャンプしたらダッシュC攻撃で攻撃し、オーバースウェーをしてきたらD攻撃で攻撃しよう。続いてフランコだが、


跳び越えられたらダッシュC

これもボブと一緒と考えて問題ないだろう。

次にマリーだが、こいつはとにかくハリケーンアッパーを撃とう。ガードされてもおかまいなく次々に撃っていこう。相手が近づいてきたらしゃがみC攻撃キャンセルハリケーンアッパーで間合いを離していこう。

ダックも基本戦法その1が通用する。ハリケーンアッパーを撃つと、こちらにジャンプしてくるので、跳んできたところをタイガーキックをするだけで勝ててしまう。

次に双角だが、実はちょっと辛い。まず双角をしゃがみC攻撃などで転ばせたら即座にジャンプし、双角がちょうど起き上がる時に着地させ、着地したと同時にタイガーキックを出そう。そうすればほとんど食らってくれるぞ。タイミングがすべてだ。

秦兄弟も基本戦法でOK。ハリケーンアッパーを撃ち、当たったらさらに連発し、オーバースウェーしたらD攻撃で攻撃し、跳んできたら立ちC攻撃をしよう。この時はあまりタイガーキックを出さない方がいいだろう。

ホンフウとキムに対しては、離れた間合いでのハリケーンアッパー連発が有効。ホンフウは、たまに必勝逆転脚を出してくるので、ガード後大ジャンプC攻撃から連続技を決めてやろう。

キムは飛翔脚を出してくることがあるので、着地をしゃがみC攻撃で転ばそう。飛翔脚が当たる間合いまで近づかれたら、しゃがみキックを1発づつ出していると、飛燕斬を出すので、そのスキにB、B、Cのコンビネーションアタックを決めよう。


しゃがみキックで飛燕斬を誘える

山崎だが、こいつは別パターンを使う。まずしゃがんで待ち、近づいたところを攻撃するだけでいいだろう。

ビリーはまず間合いを離し、ハリケーンアッパーを撃つ。そのうち強襲飛翔棍を出してくるので、そこをタイガーキックで迎撃しよう。

そしてラスボスのギースだが、こいつには基本戦法が通用しない。まずジャンプパンチを出そう。そうすればギースは当て身投げを出してくるので、そのスキを狙って攻撃しよう。最初のジャンプ攻撃はあくまで牽制なので、ギースに当てるように出してはいけないぞ。


ジャンプパンチで当て身を誘う

コンビネーションアタック

ジョーのコンビネーションアタックは使えるのが限られている。とりあえず、よく使うコンビネーションアタックを紹介しよう。1つ目は↓+B、↓+B、↓+C。このコンビネーションは相手を転ばせられる。

この他、B、B、Cのコンビネーションでも相手が転んでくれる。またB、B、→+Cなら相手が手前のラインへ飛んでいくので、そこからD攻撃につなげるのもいい。

次に使いどころが難しいが、威力のあるコンビネーションアタック、←+A、C、C、C、Cを紹介しよう。このコンビネーションアタックは一見簡単なように見えるが、最初の←+Aがクセもの。なかなか当たらないのだ。もし入ったら、途中のどこででもキャンセルがかかるので、Cの2発目にキャンセルをかけ、スラッシュキックにつなげるといい。もしスラッシュキックが出しにくい場合は、黄金のカカトでもいいぞ。また、爆烈拳なら、最後の1発以外のどこでキャンセルしてもつながるぞ。


当てにくいのが難点といえる


爆裂拳につないで大ダメージ

コンビネーションアタック一覧表

- Aボタン・近距離 ○ → Cボタン ○
- Aボタン・遠距離 ○ / ↓・↘+Aボタン ○ / Bボタン・近距離 ○ / Bボタン・遠距離 ○ / ↙・↓+Bボタン ○ → Bボタン ○ / 屈みBボタン ○ → Cボタン × / →+Cボタン ○ / ↙+Cボタン ○ / ↓・↘+Cボタン ×
- ↙+Aボタン ○／○ → Cボタン × → Cボタン ×
- ←+Aボタン ○／○ → Cボタン ○／○ → Cボタン ○／○ → Cボタン ○／○ → Cボタン ○

不知火舞

攻略／T-DEN



基本戦法

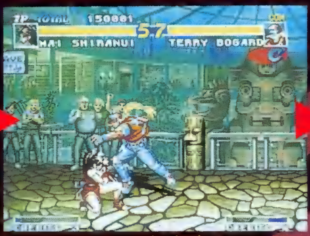
まず、舞の対CPU戦での基本戦法を解説しよう。

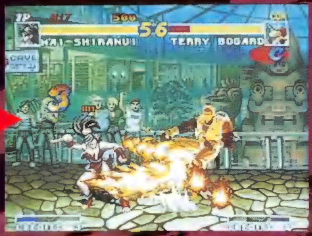
間合いを離して花蝶扇を連発したり、近づいてくるのを待ち、しゃがみC攻撃の先が当たるように出す。しゃがみC攻撃をガードされてもキャンセルで花蝶扇を出せば、相手は必殺技を出そうとして当たったり、スウェーラインに逃げたりする。花蝶扇が当たったり、ガードされた場合はもう一発花蝶扇を出そう。

また、離れた間合いで花蝶扇を撃っていた時に相手と飛び道具の撃ち合いになったら、少し様子を見よう。相手の飛び道具を先読みできれば、跳び込みから連続技も狙える。

相手がスウェーラインに移動した場合は、オーバースウェー攻撃で戻ってくるのを待ち、ガード後に反撃しよう。反撃には、しゃがみパンチ×2〜3→⬇+C→キャンセル花蝶扇or龍炎舞（出せれば超必殺忍蜂）を使おう。この他、スウェーラインから戻ってくるところに跳び込みからの連続技を狙うのもいい。


間合いを離して花蝶扇


OS攻撃がきたらガードする


そして連続技で反撃しよう

以上が基本パターンで、ほとんどのキャラに勝つことができる。あとは、いかに相手をスウェーさせるかにかかってくる。オーバースウェー攻撃をガードしたら、確実にダメージを与えよう。

前半（4人目くらいまで）の相手や、スタート直後など、自分の体力に余裕がある時は、ジャンプC攻撃で跳び込んで連続技を狙うといい。ジャンプC攻撃は裏回りも狙いやすく、相手が反応して跳んだ時に、レバーが下方向に入っていれば空中投げに化けることがある。

連続技は、ジャンプC攻撃→近距離立ちC攻撃→キャンセル龍炎舞か、ジャンプC攻撃→しゃがみパンチ×2〜3→しゃがみC攻撃→キャンセル龍炎舞。条件がそろっていれば龍炎舞を超必殺忍蜂に代えても入る。

新技&隠し技

舞の新技（餓狼3からの）は、乱れ花蝶扇と幻影 不知火の2つ。

乱れ花蝶扇は奥、中央、手前の3ラインに花蝶扇を飛ばす技で、スウェーライン上の相手を攻撃することができるが、出るまでが遅いので無理に使う必要はないだろう。

幻影 不知火は、アンディの同名技と基本的に同じだが、技の前後にスキがあり、移動距離が短いので使い勝手はよくない。一応、大ジャンプC攻撃を低い打点で当てれば、キャンセルで連続技になる。


大ジャンプC攻撃キャンセル


幻影 不知火が連続技としてつながるのだ

レオタード忍蜂は、無敵時間があるので対空技として使うことができる。ただし、出した直後に、一瞬無防備な状態があるので注意。起き上がり技には向かない。

キャラの性能評価

素早さ A
不知火流忍術を使うだけあってか、素早さは上位にランクされる。攻撃力の低さを素早い動きと攪乱戦法でカバーしよう

攻撃力 D
舞は他のキャラと比べると攻撃力が低いので、いかに連続技をいれるかが重要。コンビネーションアタックや超必殺忍蜂でフォローしよう。

リーチ B
リーチは平均以上に長い。特にしゃがみC攻撃や遠距離立ちパンチはリーチが長いうえ、キャンセルもかかるので活用したい。

食らい判定の大きさ B
女性キャラ特有の小さな体に加え、しゃがむとかなり座高が低くなる。しゃがむと当たらなくなる技もあるので、利点といえる。

総合 B
攻撃力の低さは、素早い動きと使いやすいコンビネーションアタックでカバーし、相手に反撃のチャンスを与えなければ、かなり闘える。

キャンセル表

	パンチ	キック	C攻撃
近距離立ち	○	○	○／○
遠距離立ち	○	○	×／×
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	×	×	×
垂直大ジャンプ	×	×	○
斜め小ジャンプ	×	×	×
斜め大ジャンプ	×	×	○
対オーバースウェー	○		
避け攻撃	○		
龍の舞	○		
背面蹴り	△		

技コマンド表

●投げ技	
風車崩し・改	→+C
夢桜・改	空中で↙or⬇or↘+C
●コマンド技	
龍の舞	←+A
背面蹴り	→+B
●起き上がり攻撃	
跳ね蹴り	起き上がり時C
●必殺技	
花蝶扇	⬇↘→+A
乱れ花蝶扇	⬇↙←+C
龍炎舞☆	⬇↙←+A
陽炎の舞	⬇⬇+C
必殺忍蜂	←↙⬇↘→+C
ムササビの舞	空中で⬇+AB
幻影 不知火	空中で⬇↘→+D
●超必殺技	
超必殺忍蜂	→↙→+BC
●潜在能力	
レオタード忍蜂	→↙→+C

●技コマンド表中の☆のついた技はガードキャンセル必殺技を表しており、キャンセル表、コンビネーションアタック表中の△はガード時のみキャンセルがかかることを表しています。尚、キャラの性能評価の評価は編集部調べによるものです。

キャラ別対CPU戦攻略

まず、基本戦法の通用する相手から攻略を開始する。基本戦法通りで闘えるのは、テリー、ダック、マリーの3人。

まずテリーだが、基本戦法でOK。やたらと必殺技を出したり、スウェーしたりするので待ってみるのもいい。

ダックは体力が少なくなるとブレイクスパイラルを使ってくる以外は基本戦法でOK。

マリーはバーチカルアローやクイックスウェーを出そうとして、花蝶扇が当たる。他にも、スタート直後くらいの間合いで垂直ジャンプパンチを出すとバーチカルアローの空振りを誘える。

次に花蝶扇を連発するパターンが通用するキャラだが、これには秦兄弟、ジョー東、アンディ、ボブ、舞、キム、ホンフゥが当てはまる。

秦兄弟相手だと、近づかれてしまうことが多い。近づかれたらしゃがみC攻撃→キャンセル花蝶扇でスウェーを誘うようにしよう。

ジョー東は離れて花蝶扇を出すと、スラッシュキックを出してきて当たる。再び花蝶扇を撃てば連続で当たってくれるのだ。スウェーされたら戻ってくるのを待って、ガード後に反撃しよう。

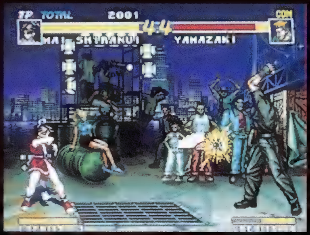
アンディも秦兄弟と同じパターンでOK。

ボブは、転ばせた時に跳び込むと連続技が狙えることが多く、キムにはスタート開始時の間合いの垂直ジャンプパンチで、飛燕斬の空振りを誘える。連続技を狙おう。

舞は、花蝶扇連発でもいいが、大ジャンプC攻撃で跳び込み、連続技を狙っていく方がいいだろう。

フランコ、山崎、ビリーに対しては、離れて花蝶扇パターンをアレンジすればOK。

フランコは、遠距離立ちC攻撃の先端を当てるように出すと、避け攻撃を空振りするので、もう1度遠距離立ちC攻撃を当てていこう。1回当てれば、そのあとはレバーを前に入れっぱなしにして、少しだけ歩いて遠距離立ちC攻撃を繰り返すと、死ぬまで当て続けることができる。



花蝶扇はそのまま跳ね返ってくる



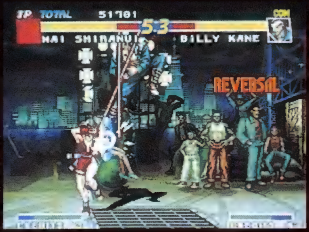
遠距離立ちC攻撃だけで勝てる

山崎は花蝶扇を倍返しするが、大抵、出そうとして食らったり、倍返しされてもガードやジャンプでかわせる。体力が少なくなるとギロチンを狙ってくるので、しゃがみC攻撃→キャンセル花蝶扇で追い払おう。

ビリーは離れた間合いで花蝶扇を連発するとよく食らってくれる。強襲飛翔棍で抜けてくる場合もあるので、必殺忍蜂で逃げるか、ガードキャンセル龍炎舞で迎撃しよう。ガード後にしゃがみC攻撃を出すと大抵当たるので、こちらを使ってもいい。近づかれたらしゃがみC攻撃キャンセル花蝶扇だ。



しゃがみC→花蝶扇でOK



ガードしてからしゃがみC攻撃

双角は邪神棍で飛び道具を跳ね返すので、別パターンを使用する。まず、近づくのを待ちしゃがみC攻撃を出すと、まきびしを出そうとして食らってくれることがある。ガードされても花蝶扇を出すことで幻夢陣を誘えるので、立ちガード後に反撃しよう。

さて、ラスボスのギースだが、近づいてくるのを待ち、しゃがみC攻撃→キャンセル花蝶扇を出す。ギースは烈風拳やダブル烈風拳を出そうとして当たってくれる。ガードされても再び近づくのを待って、繰り返そう。

コンビネーションアタック

B、C、Cのコンビネーションアタックは、2発目のC攻撃がしゃがみガード不能なのだが、キャラによってつながらないことがあり、信頼できない。遠距離立ちB、C、Cも使いづらい。

遠距離立ちA、A、Cは、遠距離立ちAがヒットすると次のAがなぜか空振りするのだが、続けてC攻撃の龍の舞が当たり、連続技になる。結構使える。

次に↓+A、↓+Cだが、しゃがみパンチを2〜3発当ててから↓+C→キャンセル必殺技につなげることができる。しゃがみパンチの数を調節しないと、↓+Cが空振りしてしまうことがあるので注意。このコンビネーションアタックは、結構使いやすい。



なんとしゃがみガード不能



2発目のAが空振りするのだが、この3発目のCが間に合ってしまう

コンビネーションアタック一覧表



ダック・キング

攻略／蒼炎闘士ゆーち



基本戦法

対CPU戦でのダックは、基本的にむやみに相手に跳び込んだりせず、じっくり待って対処すれば比較的楽に1コインクリアはできる。基本戦法には細かいものも色々あるが、大きく分ければ2通りあるので、ここでその2つを紹介しよう。

1つ目はしゃがみキックからのコンビネーションアタック。この戦法はダックのCPU攻略にはなくてはならない基本戦法だ。この戦法のみでもクリアできる。

まずはしゃがんでじっくり待つ。その時に牽制技などを使う場合もあるが、それはあとでくわしく紹介したい。そしてCPUが近づいてきたところを、↓+B、↓+B or B、Cを入れる。このコンビネーションアタックは、相手を奥ラインに飛ばすものだ。そのあとに素早く立ちD攻撃にキャンセルをかけて強ヘッドスピンアタック。Cボタンを連打すれば、ダウン状態まで持っていける。そのあとは繰り返していい。

もし最初の↓+Bをガードされたら↓+B、↓+B、Cか、↓+B、↓+Bちょっと歩いて↓B、↓Bを続ければ、CPUは食らってくれるだろう。この技は非常に強力だ。



C・アタックから…



ヘッドスピンまでワンセットで決まる

簡単なのは↓+B、↓+B、Cで、ちょっと相手を押していきたいときは↓+B、B、Cなので、混ぜて使っていこう。これが基本戦法Aだ。

2つ目の戦法は非常に簡単。ラウンド開始くらいの間合いを保ち、CPUが近づいてきたところや技の出かかりを遠距離立ちC攻撃でつぶすだけだ。手の先を相手の顔面に当たるような感じで出せばOK。ガードされた時はすぐにしゃがみC攻撃を出し、続けて立ちC攻撃を出そう。近すぎたら再び間合いを取りなおしてからやりなおそう。これが基本戦法Bだ。

この2通りでOK。対空技のないキャラには、ジャンプ攻撃から基本戦法Aにつなげよう。また、しゃがみパンチを数発入れてからのヘッドスピンアタックも、簡単かつ強力なので使っていこう。



先端を当てるように出していこう

連続技はジャンプC攻撃→昇りジャンプC攻撃→キャンセルフライングスピンアタック→A、B、C→立ちD攻撃→キャンセルヘッドスピンアタック、Cが超強力。

新技&隠し技

コマンド技のマッドスピンハンマーは前号で紹介した通り、そのまま出したのでは出るまでの時間が遅いが、2段目を当てるようにしたり、コンビネーションアタックに組み込めば非常に強力。



しゃがみガード不能。C・アタックから出るものもある

新技のフライングスピンアタックは、ジャンプ攻撃をキャンセルできる。

ダックフェイクグラウンドは、出かかりに無敵時間があるので、相手の技をかわしたあとに連続技や超必殺技などを狙っていこう。

潜在能力のダックダンスは、非常に使いどころが難しい。相手をダウンさせたあとバックステップして画面端で出しても最後まで踊れない。

最後に補足記事だ。ヘッドスピンアタックだが、前号ではダウンはしないと紹介したが、Cで出してヒット中Cの蹴りが当たればダウンするので連続技で使っていこう。



追加の蹴りはダウンを奪える

技コマンド表

●投げ技	
ローリングネックスルー	→+C
ネオ・リバースブリーカー	空中で↙or↓or↘+C
●コマンド技	
ニードルロー	↘+B
マッドスピンハンマー	←+A
●追い打ち攻撃	
ショッキングボール	転ばし時↓+C
●必殺技	
ヘッドスピンアタック	↓↘→+AorC
フライングスピンアタック	空中で↓↙←+A
ダンシングダイブ☆	↓↙←+B
ネオ・ブレイクストーム	→↓↘+B
ダックフェイク・エアー	空中で↓↓
ダックフェイク・グラウンド	ダッシュ中↙+C
ブレイクハリケーン※	↓↘→↓↘+BC
ダンシングキャリパー※	↓↙←↓↙+BC
ローリングパニッシャー※	←ため→←→+BC
ダイビングパニッシャー※	空中で→↘↓+BC
●超必殺技	
ブレイクスパイラル	←↙↓↘→↗↓+BC
●潜在能力	
ダックダンス	↓↓+ABC

※のついた技はダックダンス後に出せる技です。

キャンセル表

	パンチ	キック	C攻撃
近距離立ち	○	○	△／△
遠距離立ち	○	×	△
しゃがみ	○	○	△
垂直小ジャンプ	×	×	×
垂直大ジャンプ	○	○	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
斜め大ジャンプ	○	○	○
対オーバースウェー	○		
避け攻撃	△		
ニードルロー	×		
マッドスピンハンマー	△／×		

キャラの性能評価

素早さ B

通常の前進や後退は平均的だが、ダッシュやバックステップを使い、さらにヘッドスピンアタックや裏回り小ジャンプを使えば充分速い。

攻撃力 B

通常技では連打の利くものもあるが威力はないので、遠距離C攻撃や跳び込みからのコンビネーションアタックキャンセル必殺技を狙おう。

食らい判定の大きさ C

ダックは体は大きくもなく、小さくもないので、普通の食らい判定ということでいいでしょう。少し気になるのがしゃがみ状態の横幅ぐらいだ。

リーチ C

遠距離C攻撃やしゃがみC攻撃のリーチは申し分ないのだが、その他の攻撃は連打こそ利くものの、ちょっと短いように感じる。

総合 C

連続技も比較的簡単で素早いダックだが飛び道具がなく、対空も少々信用できないうえ、決め手にもかけるので、強いキャラと比べると見劣りする。

●技コマンド表中の☆のついた技はガードキャンセル必殺技を表しており、キャンセル表、コンビネーションアタック表中の△はガード時のみキャンセルがかかることを表しています。尚、キャラの性能評価の評価は編集部調べによるものです。

キャラ別対CPU戦攻略

まず最初に基本戦法Aを軸にして闘う、テリー、アンディ、ジョー、マリー、ダック、山崎、キム戦を解説しよう。

ひたすらCPUの前進や、技の空振りを待ってから攻撃するキャラはテリー、マリー、キム、山崎の4人。

テリーとキムは、しゃがみキックやしゃがみC攻撃で牽制すると必殺技を出してくるので、ガード後、連続技を入れよう。跳んだ時はネオブレイクストームで落そう。

アンディとジョーは、しゃがみキックで牽制していると、アンディは空破弾、ジョーはスラッシュキックや黄金のカカトで突っ込んでくるので、立ちガードしたあと連続技だ。

次にこちらにくるのをひたすら待つのがマリー、山崎。マリーの場合はガードしたら↓+B、↓+B or B、Cで画面端まで押していこう。また、遠めの立ちパンチで牽制すると、当て身技を出すので、←+A、遠距離C攻撃、強ヘッドスピンアタックなどでつぶせるが、間合いが難しい。慣れないうちは基本戦法Aの方がいい。



誘いのパンチはこの間合いで

山崎はしゃがんで待っていると、ダッシュや裁きの匕首で突っ込んでくる。ダッシュは引きつけてから攻撃し、裁きの匕首なら最後までガードしてから連続技を入れよう。

次に基本戦法Bを使うのは秦兄弟のみ。これは基本戦法で紹介した通りだ。ただし、崇雷は帝王天耳拳を出してくることが多いので、立ちC攻撃のあと、しゃがみキックなどで様子をみるように。また、帝王神足拳のあとにも帝王天耳拳を出してくることがある。

崇秀は遠距離C攻撃を出すと、帝王神眼拳でよく消えるが、自分が左側なら←+Cで遠距離C攻撃を出して、裏に回られてもすぐに投げられるようにしておこう。

また、秦兄弟はよくスウェーラインに逃げるので、立ちD攻撃→キャンセルヘッドスピンアタックで、いつでも反撃できるようにしておこう。

基本戦法A＆基本戦法Bの両方を使うキャラは舞、ホンフゥ、双角の4人。

舞は花蝶扇と跳び込み攻撃を基本戦法Bでつぶし、必殺忍蜂とムササビの舞はガード後、基本戦法Aで反撃。陽炎の舞はガード後、跳び込みからのコンビネーションアタックを入れよう。

ホンフゥは基本戦法Bを使い、転んだら裏回りジャンプC攻撃からコンビネーションアタックだ。双角は基本戦法Bがメイン。ただし、幻夢陣を出してきた時は、ガードしたあと、ちょっと歩いて基本戦法Aに切り替えよう。

その他のキャラは別パターン。ボブは跳び込みC攻撃の先端を当てるように跳び込み、しゃがみC攻撃につなげよう。

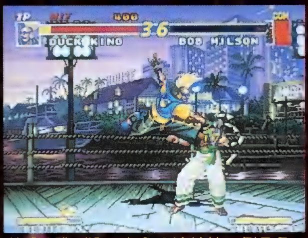
フランコは間合いを離してから、ダンシングダイブを出すと当たるので、着地後、さらにネオブレイクストームを出そう。ダウン後は跳び込みからの連続技も入りやすい。

ビリーはしゃがみC攻撃を出すと勝手に当たるので、ダウンさせたあとに連続技を狙っていけば勝てる。

最後にギースは昇りジャンプ攻撃を出すと当て身技を出すので、着地後、基本戦法Aを入れよう。マリーもそうだが、D攻撃からのキャンセルを遅めにして、ヘッドスピンアタックを最後まで入れないと、再び当て身を出すことが多い。



誘えたら着地で連続技を…



ボブは跳び込みからの連続技で倒そう



幻夢陣ガード後にはC・アタックを

コンビネーションアタック

ここではCPU戦で使った以外のバリエーションを紹介しよう。もちろん、これらもCPU戦で使えるぞ。

A、A、B、B、C or ←+C。これは最後のC以外はキャンセル可能なので、A、A、B、Bキャンセルヘッドスピンアタックが簡単かつ強力だ。

次に近距離A、A、B、B、←+C。最後の←+Cは連続でつながらないものの、しゃがみガード不能で、入ればキャンセルヘッドスピンアタックまで入る。2つとも対戦向きだがCPUにも入るので練習しよう。

↓+B、↓+B、↓+C。これはダメージこそ少ないが、ヒットすれば相手を確実にダウンを奪える。ガードされてもスキがなく、レバーを下に入れっぱなしてつながるので初心者にはおすすめ。

A or ↓+B、B、←+C。これは跳び込み攻撃から入り、最後の←+Cをキャンセルしてネオブレイクストームにつなげればかなり強力だ。ちょっと難しいが、見た目がカッコいいので試してもらいたい。



2段目がヒットしたら…



ヘッドスピンアタックが決まる

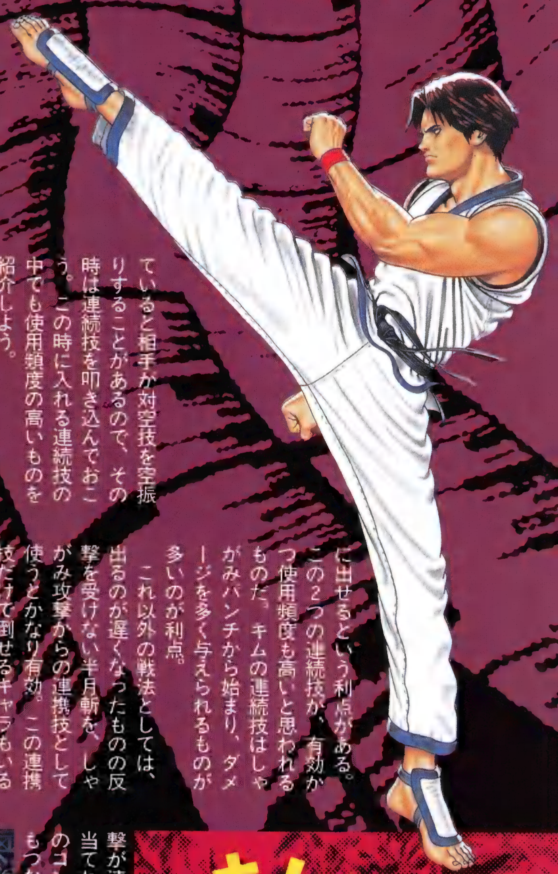
コンビネーションアタック一覧表

Aボタン・近距離 ○ / Aボタン・遠距離 ○
→ Aボタン・近距離 ○ / Aボタン・遠距離 ○
→ Bボタン ○
→ Bボタン ○
→ Cボタン × / ←+Cボタン ○／○

Aボタン・近距離 ○ / Aボタン・遠距離 ○ / Bボタン・近距離 ○ / ↙・↓+Bボタン ○
→ Bボタン ○ / 屈みBボタン ○
→ Cボタン × / ↑+Cボタン × / ←+Cボタン ○ / 屈みCボタン ×

キム・カッファン

攻略／無双拳士　ま



基本戦法

キムは基本的に攻めキャラだと思うのだが、対CPU戦では跳ばせて落とす戦法の方が、より確実にクリアできるので、今回はそちらの戦法を紹介しよう。

まず相手（CPU）を跳ばせる方法だが、これは主にキムの基本技の中でもリーチの長いしゃがみキックを使い、それでも跳んでこない場合は、しゃがみパンチやしゃがみCで攻撃を出そう。

そして、相手が跳んできたら対空技の飛燕斬などで確実に落とすのが基本的な闘い方になる。また、こうして誘っていると相手が対空技を空振りすることがあるので、その時は連続技を叩き込んでおこう。この時に入れる連続技の中でも使用頻度の高いものを紹介しよう。

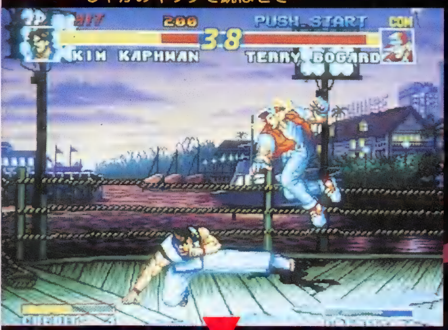
まずしゃがみパンチ×3→しゃがみキック→↙+C→キャンセル空砂塵という連続技だが、前述したように相手が対空技を空振りしたあとや相手の起き上がりなど、密着した状態で出すとダメージも多く与えられてとても使いやすい。

その他の連続技としては、しゃがみパンチ×3〜5→立ちB×2→立ちC×2という連続技がある。この連続技はボタンだけでダメージもそこそこ多く与えられ、キャンセルするのが苦手な人でも簡単に出せるという利点がある。この2つの連続技が、有効かつ使用頻度も高いと思われるものだ。キムの連続技はしゃがみパンチから始まり、ダメージを多く与えられるものが多いのが利点。

これ以外の戦法としては、出るのが遅くなったものの反撃を受けない半月斬を、しゃがみ攻撃からの連携技として使うとかなり有効。この連携技だけで倒せるキャラもいるので、必ず覚えておこう。

キムは飛び道具を持っていないため、こういった闘い方が基本となる。今まで紹介してきた戦法を実戦で活かそう。

しゃがみキックで跳ばせて…





飛燕斬で迎撃。キムの黄金パターンだ

新技&隠し技

まずコマンド技のネリチャギ。この技は2段目がしゃがみガード不能技になっていて、主に2択をかけるのに使う。しゃがみガードにこの技をヒットさせたあとは、間合いが遠すぎない限りしゃがみC攻撃が連続技になる。密着から当てればしゃがみパンチからのコンビネーションアタックもつながるぞ。

次に覇気脚だが、これはフェイント技として使うぐらい。

続いて必殺技の空砂塵。連続技に組み込みやすく、スウェーラインにも攻撃判定があるので、かなり便利な技。

最後に鳳凰天舞脚だが、大ジャンプC攻撃キャンセルで連続技にしたり、目の前に着地して投げてしまうといった使い方になる。



しゃがみにネリチャギを当てたら…



しゃがみC攻撃が連続でつながる

キャラの性能評価

攻撃力　B
キムは連続技に強力なものが多く性能もいいので、他のキャラクターと比べると、総合的な性能は上位であると思われる。

リーチ　B
しゃがみキック&C攻撃はかなりリーチが長いので、利用価値は高いといえる。総合的な性能は中の上ぐらいだと思う。

素早さ　B
キムは飛び道具を持っていないので、それを補うためか素早さは結構高い。総合的な性能はリーチと同じく、中の上ぐらいだと思われる。

食らい判定の大きさ　C
他のキャラとの差はほとんどないと思う。ただし、しゃがみC攻撃で飛翔拳などをかわせるのは便利。それを除けば普通だろう。

総合　A
連続技の性能の良さ、誘い技のリーチなど申し分のないキャラ性能なのでこのような総合評価だ。なかには辛い相手もいるのだが…

キャンセル表

	パンチ	キック	C攻撃
近距離立ち	○	○	○
遠距離立ち	○	○	×
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	○	○	○
垂直大ジャンプ	○	○	○
斜め小ジャンプ	○	○	○
斜め大ジャンプ	○	○	○
対オーバースウェー	○		
避け攻撃	○		
ネリチャギ	△／×		
覇気脚	△		

技コマンド表

●投げ技	
体落とし	→+C
●コマンド技	
ネリチャギ	→+B
覇気脚	AB
●必殺技	
飛燕斬	↓ため↑+Bで上昇、頂点で↓+B
半月斬	↓↙←+BorC
飛翔脚	空中で↓+B
空砂塵☆	→↓↘+A
●超必殺技	
鳳凰天舞脚	空中で←↙↓↘→+BC
●潜在能力	
鳳凰脚	↓↙←↙→+C

●技コマンド表中の☆のついた技はガードキャンセル必殺技を表しており、キャンセル表、コンビネーションアタック表中の△はガード時のみキャンセルがかかることを表しています。尚、キャラの性能評価の評価は編集部調べによるものです。

キャラ別対CPU戦攻略

まずテリーに対しては基本戦法通り、しゃがみキックで跳び込みを誘って飛燕斬で落とす。画面端に追い込んだら連続技で一気に仕留めよう。

アンディに対しては基本戦法の他、起き上がりにしゃがみキックやしゃがみC攻撃を重ねると昇龍弾を出すことがあるので、連続技を入れよう。


しゃがみCの先端を重ねて誘おう

次にジョーだが基本戦法通り、立ちもしくはしゃがみキックで誘うのだが、ハリケーンアッパーを連発されるのでいまいち跳び込んできてくれない。スラッシュキックや黄金のカカトなどをガードしたあとに連続技を入れよう。

舞に対しても基本戦法でいいのだが、ムササビの舞などの素早い跳び込み攻撃が多いので、対空技で落とそう。

ダックに対しては個別のパターンが必要。まず、連続技などで画面端に追い込んで転ばせる。転ばせたら相手から↓キャラ分離れて、しゃがみガードで起き上がるのを待つ。そうするとダックはしゃがみキック×2↓キャンセルヘッドスピンアタックを出してくるので、そのヘッドスピンアタックに飛燕斬を合わせよう。

キムは基本戦法の通りにやればOK。画面端で連続技を連発しているだけでも勝てる。

マリーに対しても基本戦法がバッチリ使える。スピンフォールやM.スパイダーを出してきても飛燕斬で斬って捨てよう。ただし、M.スパイダーを落とす時はタイミングを誤らないように注意したい。

ボブは、基本的に弱半月斬を繰り返しているだけで勝手に食らうので楽勝。


返そうとして食らってくれるぞ

ホンフゥに対しては基本戦法通り。電光石火の天や必勝逆襲脚などで跳び込んできたところを迎撃。ヘタに手を出さず地道に戦おう。

双角に対しても基本戦法が有効。幻夢陣などの跳び込み技を迎撃しよう。また、起き上がりにしゃがみパンチやしゃがみキックを出すと破滅の炎を出すので、破滅の炎の一発目をガードしたら飛燕斬で落とす。それを繰り返そう。

フランコはしゃがみC攻撃↓キャンセル弱半月斬でOK。ライン移動したら空砂塵で攻撃だ。これを繰り返せばOK。

崇雷と崇秀に対しては基本戦法でいいのだが、しゃがみC攻撃を連発するとライン移動するので、すかさずD攻撃を当てる。あとは帝王天耳拳を空振りさせて連続技を叩き込もう。

続いて崇秀は兄の崇雷とほぼ同じだが、帝王神足拳、帝王天眼拳が強いので、基本戦法を重視して闘う。また、帝王神眼拳はどこから出てくるか分からないが、飛燕斬で対処できる。


帝王心眼拳には飛燕斬でOK

山崎はラウンド開始と同時にしゃがんで待っているとダッシュしてくるので、好きな連続技を叩き込もう。あとはそれの繰り返しだ。

ビリーに対してはしゃがみC攻撃を繰り出していれば、強襲飛翔棍などの跳び込み技を出してくるので飛燕斬で落としていこう。

最終ボス、ギースは遠距離から昇り（大ジャンプ）C攻撃を出すと、上段当て身を空振りさせることができるので、連続技を入れよう。ただし、ギースの体力ゲージが赤くなったり、パワーゲージがたまったら基本戦法に戻そう。


当て身を空振りさせて連続技だ

コンビネーションアタック

キムのコンビネーションアタックは、見た目もカッコよく多段数入るので決まった時は爽快だ。そのなかで強力な組み合わせは基本戦法に説明した通り。ここでは、その他の基本的なコンビネーションを紹介しよう。

基本コンビネーションは、しゃがみパンチ×3～5発から➡＋B、⬇or↘＋C攻撃というもの。ダメージも高く、最後のしゃがみC攻撃で相手を転ばせることができるので、飛び道具のないキムにとってはかなり有効な組み合わせだ。

その他のコンビネーションもしゃがみパンチからの連携がほとんどで、最後を➡＋Cにすることで、相手を手前ラインに飛ばすことができる。そこからD攻撃↓キャンセル空砂塵や弱半月斬、出せるなら鳳凰脚につなげることも可能だ。

ただし、相手が中央ラインに戻りかけていないと連続技にならないのと、キャンセルのタイミングがまちまちなので注意してほしい。


簡単だが連発すると嫌われるぞ


Cは防御されてもスキがない

コンビネーションアタック一覧表

- Aボタン・近距離 ○ / Aボタン・遠距離 ○ / 屈みAボタン ○ → Bボタン ○ → Bボタン ○ → Cボタン ○ → Cボタン ×/×
  - Bボタン ○ → Cボタン ×
- Bボタン・近距離 ○ / Bボタン・遠距離 ○ / 屈みBボタン ○ → 屈みBボタン ○ → Cボタン × / ➡+Cボタン ○ / ↙+Cボタン ○ / ⬇or↘+Cボタン ×
- Cボタン・遠距離 × → Cボタン ×



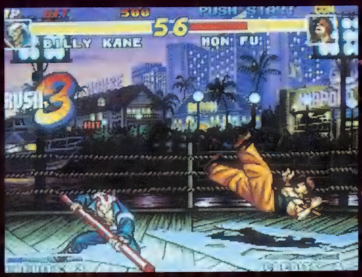
ビリー・カーン

攻略／モリスケ

基本戦法

ビリーの基本戦法は簡単かつほとんどのキャラに有効なパターンがあるので、それを紹介していこう。

まず相手が近づいてくるまでしゃがんで待ち、しゃがみパンチが届く間合いまで接近してきたら⬇+A、⬇+B、⬇+Cのコンビネーションアタックを当てよう。最初の攻撃がガードされたとしても、最後まで出せば途中でヒットする場合が多いぞ。また、最後まで当たれば必ずダウンを奪えるので、起き上がりにしゃがみパンチの先端を重ねてコンビネーションアタックにつなげよう。



このCアタックを決めるのが基本

ここで無敵対空技を持っている相手なら、しゃがみパンチを重ねることによって誘発できるので、着地したところに連続技を入れてやろう。注意点として、コンビネーションアタックでダウンを奪ったあとには追い打ち攻撃を出さず、歩いて間合いを詰めた方がいい。追い打ち攻撃を当ててしまうと硬直が長いため相手に近づけず、パターンに持っていけないぞ。



しゃがみパンチで無敵必殺技を誘う

他には強襲飛翔棍を使った戦法がある。今回の強襲飛翔棍は出かかりに無敵時間がつき、着地の硬直も小さいので非常に強力。肝心のパターンだが、この技をひたすら連発するだけ。これだけでOK！

この他にも強攻中段突きを使ったパターンもあるが、これは特定のキャラのみ。コンビネーションを使ったパターンが通じない相手に使おう。

連続技は使えるものが限られており、コンビネーションアタックの⬇+A、BのBにキャンセルをかけて三節棍中段打ちがつながる。最初のしゃがみパンチが近距離で当たった時のみ、Bにキャンセルをかけて超火炎旋風棍や紅蓮殺棍がつながるぞ。

最後に連続技ではないけどオトク情報として面白いことを一つ。ビリーはフェイントで強襲飛翔棍を出せるが、このモーションの時は足元の判定が消えており、下段攻撃を空振りさせることができる。実戦ではテリーの足払いパワーウェイブなども抜けられるのでなかなか楽しいぞ。

新技&隠し技



ニセモノ強襲飛翔棍、でも足元は無敵

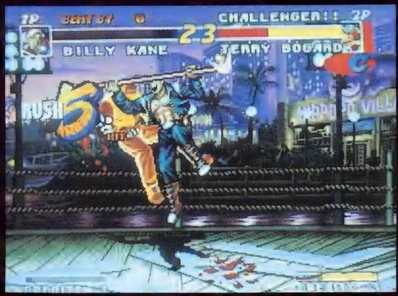
ビリーは餓狼伝説3の時は一瞬出てきただけなので、参戦してはいない。

まず、新しく加わった水龍追撃棍と火龍追撃棍などの当て身打撃技。水龍が上段当て身で、火龍が中段当て身である。肝心の性能だが、残念ながらあまりよいとはいえない。うまく当て身しても反撃が全部当たらず、逆に攻撃されてしまう場合もある。使いどころが難しいぞ。

次に潜在能力の紅蓮殺棍だが、出だしに無敵時間があるので対空技として使える。連続技にも組み込めるぞ。



空中技を当て身すると…反撃される



この連続技は凶悪なダメージ量を誇る

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
一本釣り投げ	➡+C
●接触技	
地獄落とし	➡+B
●コマンド技	
強攻中段突き	➡+A
●追い打ち攻撃	
頭割下方撃	転ばし時⬇+C
●必殺技	
三節棍中段打ち	⬅ため➡+A
火炎三節棍中段突き	三節棍中段打ち~⬅➡+C
雀落とし	⬇↙⬅+A
旋風棍	Aボタン連打
強襲飛翔棍	↙⬇↘➡+B
水龍追撃棍☆	⬇↙⬅+C
火龍追撃棍☆	⬇↙⬅+B
●超必殺技	
超火炎旋風棍	⬇↘➡↘⬇↙⬅+BC
●潜在能力	
紅蓮殺棍☆	➡↘⬇+C

キャンセル表

	パンチ	キック	C攻撃
近距離立ち	○	△/△/△	○
遠距離立ち	○	△／×	×
しゃがみ	○	○	△／△
垂直小ジャンプ	×	×	×
垂直大ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
斜め大ジャンプ	×	×	×
対オーバースウェー	○		
避け攻撃	○		
強攻中段打ち	△		

キャラの性能評価

攻撃力 C
ビリーの攻撃力は高くもなく低くもないので平均的といえる。まあ、攻撃力が高くなくても手数で押していけるので問題ないだろう。

リーチ A
今回の三節棍は凄まじく長いぞ。特に強攻中段突きは出が早くスキが小さいうえに画面の端から端まで届く程長い。相手と離れて攻撃してやろう。

素早さ C
特に素早いと思われるところは見られないのでとりあえずCにしましたが、ダッシュとバックステップの性能はかな～りいい感じ。

食らい判定の大きさ C
他のキャラと比べると横幅はあるものの、連続技を食らいやすい、ということはない。あまり深く考える必要はないだろう。

総合 A
とにかく長い三節棍をうまく使い、相手を遠距離から倒せるのは心強い。しゃがみパンチの先端が入れば、連続技につながるのも非常に強力。

●技コマンド表中の☆のついた技はガードキャンセル必殺技を表しており、キャンセル表、コンビネーションアタック表中の△はガード時のみキャンセルがかかることを表しています。尚、キャラの性能評価の評価は編集部調べによるものです。

キャラ別対CPU戦攻略

基本戦法で紹介したパターンがどのキャラに有効なのかを説明するとともに、キャラごとに対する注意を解説していこう。

まず最初にコンビネーションアタックを使ったパターン（以下コンビネーションパターン）だが、これが有効なキャラはアンディ、ジョー、舞、ダック、ホンフゥ、フランコ、崇雷、山崎、ギースと非常に多い。ただし、特定のキャラには若干変えなければいけないところがあるので、その辺を詳しく説明していこう。

ホンフゥ戦ではコンビネーションアタックは出さず、しゃがみパンチだけをチクチクと出せば、勝手に当たりにきてくれる。まれに制空烈火棍を出してくるが空振りするので、すかさず連続技を入れよう。

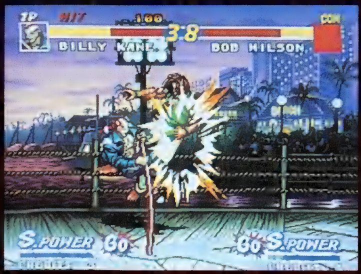
フランコ戦はパターン通りでも勝てるが、もっと楽で爽快なパターンがあるぞ。まず、しゃがみガードで待っているとフランコがしゃがみC攻撃→キャンセルメテオショットを出してくるので、しゃがみC攻撃をガードした瞬間に跳び込んで連続技をバリバリ入れてやろう。



ガード後レバーを入れっぱなしにしよう

これ以外のキャラにはコンビネーションパターンが通じないのでキャラごとに説明していこう。

まずボブ戦だが、こいつには強襲飛翔棍を連発するだけで大丈夫。反応してモンキーダンスを出してくるのだが、こちらが一方的に勝てるのだ。まれにオーバースウェーで逃げる時もあるので、しっかりD攻撃で反撃しよう。



どうして当たりにくるんですかー？

テリーはしゃがんで待っていると色々な技を出してくるが、パッシングスウェーを出してきたら反応してD攻撃で迎撃しよう。

マリー戦ではしゃがみパンチを出すと、必ずといっていい程当て身投げされてしまうので、全然コンビネーションパターンが通じない。垂直小ジャンプパンチをマリーに当たらないように頂点辺りでわざと空振りするように出すと、反応して当て身技を出してくるので、硬直しているところに連続技を入れるか、しゃがみC攻撃で転ばせよう。これを繰り返せば勝てるぞ。

崇秀戦ではバックステップで間合いを離し、強攻中段打ちを出そう。うまくヒットすれば高確率で帝王天眼拳を出してくるので、すかさずダッシュ小ジャンプで跳び込んで連続技を入れてやろう。また、強攻中段打ちを使ったパターンはキム、双角の2人にも有効だ。



上段当て身を誘い、そのスキを攻撃

キムは反応して跳び込んでくるかオーバースウェーしてくるので、跳び込みには着地したところに↓+A、↓+B、↓+Cのコンビネーションアタックを重ねるようにし、オーバースウェーにはD攻撃で対処しよう。双角は反応して幻夢陣を出してくるので、ガードしてから立ちC攻撃で落とすか着地に連続技を入れる。

ビリーは三節棍中段打ちを出せば反応して当て身を出してくるが、この技は取れないので食らいまくってくれるぞ。



どうして当て身するんですかー？

ラスボスのギースにはコンビネーションパターンが通じるので、ここまでくればクリアは目前だぞ！

コンビネーションアタック一覧表

Aボタン・近距離 ○ / Aボタン・遠距離 ○ / 屈みAボタン ○	Bボタン ○/○/○	↓↘→+Cボタン ×/×/×/×/×/×

Aボタン・近距離 ○ / Aボタン・遠距離 ○ / 屈みAボタン ○ / Bボタン △/△/△ / 屈みBボタン ○	Aボタン ○ / 屈みBボタン ○	Cボタン × / →+Cボタン × / 屈みCボタン ×

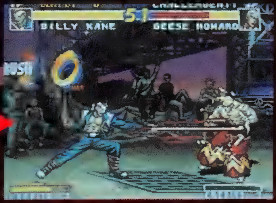
コンビネーションアタック

使えるものとしてまず挙げられるのが↓+A、B、↓↘→+C。コンビネーションアタックの中ではコマンドが入っているので非常に特殊だが、B攻撃にキャンセルをかけるようにすれば難なく出せるだろう。最後のCは6回も相手をつっつく激しい技なのだが、威力は低め。とはいえ、三節棍中段打ちがたまっていない時の代用として使えるのでおいしいぞ。

次に基本である↓+A、↓+B、↓+C。入ればダウンを奪うことができるし、必ず追い打ちの頭割下方撃が入るので威力もそこそこ。ただし、近距離でガードされてしまうと足払いなどの反撃を食らってしまう可能性があるので、できるだけしゃがみパンチは先端を当てるようにしよう。

相手を奥ラインに吹き飛ばすコンビネーションとして↓+A、↓+B、→+Cというのがあるが、かなり接近していないと入らない。だが、ビリーのD攻撃は妙に長いので、相手が逃げるようならばキャンセル三節棍中段打ちまで決まることが多い。

立ちB攻撃はキッチリ3発入れよう

そしてコマンド入力で10ヒットだ

ギース・ハワード

攻略／シェイケイ



基本戦法

ギースの基本戦法には、おもに以下のようなものがある。

まず一つ目は、離れた間合いから烈風拳を連発し、スウェー移動からのダッシュを誘って、D攻撃で反撃するパターン。



スウェーしたら立ちDで

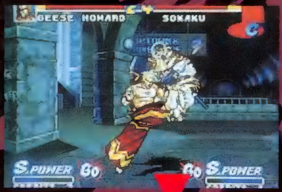
2つ目は、しゃがみC攻撃を先端が当たる間合いで出していき、無敵技の空振りやライン移動を誘って反撃するパターン。無敵技の空振りには連続技（後述）で、ライン移動にはしゃがみD攻撃で反撃し、起き上がりにしゃがみC攻撃の先端を重ねていこう。しかし、しゃがみC攻撃を出す間合いが近いと、無敵技に当たってしまうので注意。

3つ目は、起き上がりに↓+B、B、C（レバー中立or後ろ）のコンビネーションアタックを重ねていくパターン。ガードされても3発目だけヒットすることが多い。

4つ目は、ガードを固めて相手の技に対応していくパターン。勝手に暴れるキャラに有効で、こちらからは絶対に手を出さないつもりで闘おう。

有効な連続技としては、しゃがみキックを連発し、届かなくなる前にB、C（レバー中立or後ろ）のコンビネーションアタックにつなぐというものがある。決めやすさ、ダメージともになかなかの連続技で、とりあえずこれだけできれば充分。必ずマスターして欲しい。ただ、スキの小さい無敵技（飛燕斬）をガードしたあとなどに、前に歩いてからこの連続技を出そうとすると、邪影拳が暴発してしまうので注意。このような場合は、遠距離立ちパンチからつなげるといい。

空中の相手に雷光回し蹴りを当てて…





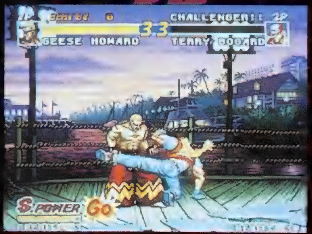
直後にレイジング。これを回避することはできない

その他、雷光回し蹴りを空中の相手に当てると、奥ラインに吹っ飛んでダウンするので、硬直が解けた直後にレイジングストームを出せば、ヒットさせることができる。レイジングストームが出せなくても、すぐに近づいて、起き上がりに立ちD攻撃→キャンセルダブル烈風拳の連続技が決まるので覚えておこう。

新技&隠し技

雷鳴豪破投げは、弱、強の邪影拳、3発目がレバー中立or後ろ+Cのコンビネーションアタックのあとは確実に入る。また、間合いが近ければしゃがみC攻撃やしゃがみD攻撃のあとでも間に合う。

ただし、硬直時間が長すぎるのが欠点。硬直中は無敵になっているものの、相手にベースをつかまれてしまう。



反撃は食らわないが…

裏雲隠しはダメージのない体勢崩し技で、B、B、Cのコンビネーションアタックで追い討ちが可能。ただし、タイミングが難しいうえ、ダック、キム、舞には追い討ちが入らない

絶命必中締めは、ダックにのみ立ちC攻撃や跳び込みから追い討ちできる。



ダックだけよろめきが長い

技コマンド表

●投げ技	
真空投げ	→+C
虎殺投げ	←+C
裏雲隠し	↙+C
●連携技	
絶命人中打ち	虎殺投げ～→+C
絶命必中絞め	裏雲隠し～↗+C
●接触技	
虎殺掌	↘+C
●コマンド技	
雷光回し蹴り	←+B
昇天明星打ち	↙+A
●追い打ち攻撃	
雷鳴豪破投げ	転ばし時↓+C
●必殺技	
烈風拳	↓↙←+A
ダブル烈風拳	↓↙←+C
上段当て身投げ	←↙↓↘→+B
中段当て身打ち☆	←↙↓↘→+C
疾風拳	空中で↓↙←+A
ダブル疾風拳	空中で↓↙←+C
邪影拳	←ため→+BorC☆
●超必殺技	
レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+BC
●潜在能力	
サンダーブレイク	→↘↓+C
●最終奥義	
デッドリーレイブ	→↘↓↙←→+A、A、B、C、C、C、B、C、↓↙←+C

キャンセル表

近距離立ち	○	○	○/○
遠距離立ち	○	○	△/△/△
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	×	×	×
垂直大ジャンプ	○	○	○
斜め小ジャンプ	×	×	×
斜め大ジャンプ	○	○	○
斜め大ジャンプ			
対オーバースウェー	○		
避け攻撃	○		
雷光回し蹴り	近△　遠×		
昇天明星打ち	○/○		

キャラの性能評価

素早さ C

動きの速さに関しては平均的といえる。ダッシュからの遠距離立ちC攻撃や、突進技の邪影拳をうまく使っていきたい。

攻撃力 B

しゃがみキックからのコンビネーションアタックが簡単で威力もある。レイジングストームもコンビネーションアタックから決めることが可能。

食らい判定の大きさ E

体の大きさは平均よりやや大きい程度。座高も同程度だ。ただ、連続技の入りやすさは全キャラ中でもトップクラス。最低のEが適当だ。

リーチ B

遠距離立ちC攻撃は前進しながら出すのでリーチがあり、出るのも早い。しゃがみキック、しゃがみC攻撃もリーチが長めで使いやすい。

総合 C

性能は決して悪くないのだが、いまいち決定力に欠ける。レイジング（含む連続技）が完璧に出せれば、Bをつけてもいいかもしれない。

●技コマンド表中の☆のついた技はガードキャンセル必殺技を表しており、キャンセル表、コンビネーションアタック表中の△はガード時のみキャンセルがかかることを表しています。尚、キャラの性能評価の評価は編集部調べによるものです。

キャラ別対CPU戦攻略

1つ目のパターンは、崇秀とアンディに有効。アンディには立ちD攻撃→キャンセル烈風拳から烈風拳連発の繰り返しで、崇秀にはしゃがみD攻撃で転ばせ、起き上がりにダブル烈風拳を重ねよう。


W烈風拳を重ねるとまずヒットする

崇秀の帝王神眼拳は、とりあえず逆ガード。上だと帝王神眼拳鋼落を食らい、裏だと帝王天耳拳をガードできるのだが、どちらもすぐに雷光回し蹴りを出せば、空中の相手に当たるので連続技が決まる。舞も烈風拳連発で倒すことができる。たまにムササビの舞を出してくるので、上段当て身投げで返そう。


ムササビの舞は上段当て身で

2つ目のパターンで倒せるのがダック、ジョー、崇雷。ダックとジョーは、最初の方に出てきたら1つ目のパターンで倒す方がいい。ダックはフライングスピンアタックを出してくるので、近かったら上段当て身投げ、遠かったら着地に連続技を入れよう。

3つ目のパターンは、フランコ、山崎、ギースに有効。最初にダウンさせるには、フランコはスタート時程度の間合いから遠距離立ちパンチでメテオショットを誘い、大ジャンプC攻撃→しゃがみC攻撃で転ばせよう。


この間合いの立ちパンチで誘えるのだ

山崎は、ガードして待ち、ダッシュしてきたところや、強裁きの匕首をガードしたあとに連続技で転ばせる。歩いてきたらしゃがみC攻撃だ。

ギースは、前方大ジャンプの頂点でパンチを空振りして上段当て身投げの空振りのスキを誘い、連続技を決めよう。

4つ目のパターンは、テリー、ホンフゥ、キムに使える。

テリーは、近めでパワーダンクを立ちガードしたあとや、バーンナックルをしゃがんでかわしたあとに投げ（絶命人中打ちがいい）が入る。また、パッシングスウェーを出したら、すぐに立ちD攻撃→キャンセル烈風拳で反撃可能だ。

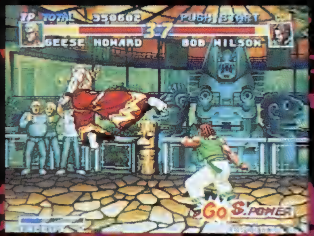
ホンフゥは、必勝逆転脚はガード後に強邪影拳で、制空烈火棍には立ちC攻撃で、電光石火の地は3回ガードして立ちC攻撃→キャンセル弱邪影拳で反撃していく。たまにダッシュ投げにくるが、反応して投げ返すようにしたい。

キムは、突進してくるコンビネーションアタック、空砂塵と飛燕斬の空振りorガード後、飛翔脚の空振りに連続技→雷鳴豪破投げを入れる。そのあと様子を見ていると、再び前述の技を出してくることがある。繰り返し反撃しよう。そのほかのキャラは、それぞれ独自のパターンで倒そう。

マリーは、やや遠い間合いで、垂直小ジャンプの下降中にパンチを空振りし、着地と同時に雷光回し蹴りを出すとヒットするので、地上でヒットしたらしゃがみD攻撃を、空中でヒットしたら基本戦法の追い討ちを入れよう。

双角は、ガードして待ち、近づいてきたら遠距離立ちC攻撃を出すとほとんど食らってくれる。たまに幻夢陣を出してくるが、立ちガード後、空中の相手に雷光回し蹴り→追い討ちを入れよう。

ボブは、スタート時程度の間合いで垂直ジャンプし、下降中にC攻撃を空振りすると、ワイルドウルフを誘えるので、着地と同時に上段当て身投げでとってしまおう。


着地と同時に上段当て身を出すように

コンビネーションアタック

基本戦法でも書いたように、しゃがみキックからのB、Cの組み合わせが使いやすい。決めたあと、前に歩いて雷鳴豪破投げが間に合うのもよい。

ただ、背の小さいキャラがしゃがみ状態で食らった場合は連続でつながらないので、↓or↘+Cボタンにつなごう。

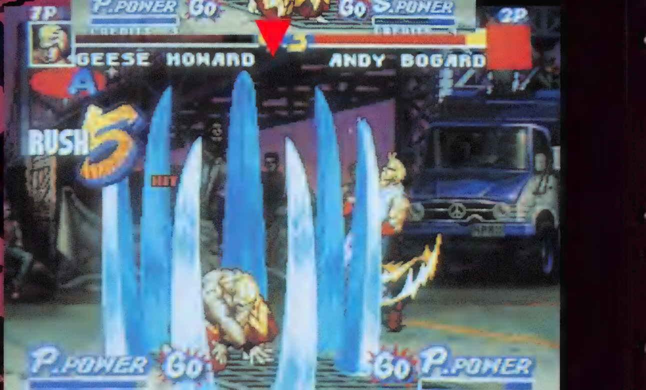
また、キャンセル不能という欠点もある。ガードされたら途中でキャンセル必殺技につなぐか、↙+Cにつないでキャンセル必殺技を出していくといいだろう。

その他、3発目を➡+Cにして、キャンセルレイジングストームを出すのも有効。ラッシュ表示は出ないが、近い間合いで➡+Cにつないだり、スウェーライン上でのダッシュが遅いキャラ相手だと、ほぼ回避不能。画面端に追い詰めていれば必ず決まる。難易度は高いが、マスターすれば強力な武器となること間違いなしだ。

コツとしては、まずしゃがみキックは↓で出す。こうしないと邪影拳が暴発することが多い。次にB、➡+Cまでを素早く入力してしまい、すぐにレイジングストームのコマンド入力を開始。これが完成する頃には3発目が出ているので、めでたくキャンセルレイジングストームが完成してくれる。

➡+Cをキャンセルしてレイジング。レバー大回転+BC連打で出せなくもない





コンビネーションアタック一覧表

1発目	2発目	3発目
Aボタン・近距離 ○ / Aボタン・遠距離 ○	Aボタン ○ / 屈みAボタン ○	Cボタン × / ➡+Cボタン ○ / ↙+Cボタン ○ / ↓・↘+Cボタン ×
↓・↘+Aボタン ○ / Bボタン・近距離 ○ / Bボタン・遠距離 ○	Bボタン ○	Cボタン × / ➡+Cボタン ○ / ↙+Cボタン ○ / ↓・↘+Cボタン ×
屈みBボタン ○		

1発目	2発目	3発目	4発目	5発目
Aボタン・近距離 ○ / Aボタン・遠距離 ○	Cボタン ○／○	Cボタン ○	Cボタン ○／○	➡+Cボタン ×／×／×

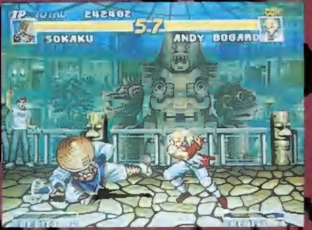
望月双角（もちづき そうかく）

攻略／ジェイケイ



基本戦法

双角の対CPUでの基本戦法は、おもに2通りある。まず1つ目は、間合いを合わせてしゃがみC攻撃を空振りし、無敵技を誘うパターン。間合いが合っていれば無敵技は空振りするので、そのスキに連続技（後述）を決めていこう。



足が短いので食らうことは少ない

相手キャラによっては、しゃがみC攻撃に反応してライン移動をすることも多い。これに対しては、すぐにしゃがみD攻撃を出せばOK。

連続技やしゃがみD攻撃でダウンさせたあとは、起き上がるところにしゃがみC攻撃を空振りすれば、繰り返しパターンにはめることができる。

次に2つ目のパターン。まず相手をダウンさせたあと、早めにまきびしを出しておく。

当然まきびしは相手に当たらず向こう側に転がっていくのだが、CPUはまきびしが残っている間はガードポーズで固まり続ける。そこに歩いて近づいていけば、投げることができるのだ。





ダウン中にまきびしをまいておき…　固まっている所を歩いていって投げる

投げはレバー後ろのものがベスト（連携技にはつながらない）。投げたあとすぐにまきびしを出せば、うまい具合に空振りするので、再び近づいて投げればパターンになる。また、鬼門陣でもパターンになるので、立ち状態からの鬼門陣を練習してみるのも面白いかも。

注意点として、画面端に向かって投げたあとは、まきびしが障害物に当たって消えてしまうので、画面の中央でないと連続でパターンにはまらないということ。画面端に投げたらバックステップで画面中央に戻るように。

連続技だが、近距離立ちC攻撃（2ヒット）からC、C、↓+Cのコンビネーションアタックが使いやすい。ダメージも大きいので、とりあえずはこれだけマスターすれば充分。ただ、1発目を当てる間合いが遠いと途中から空振りしてしまうのだけは注意。

新技＆隠し技

新技の幻夢陣は、出るまでが遅すぎるので、はっきりいって使い道に困る技だ。前に歩いたあとにまきびしを出そうとすると、この技が暴発してしまうので注意したい。

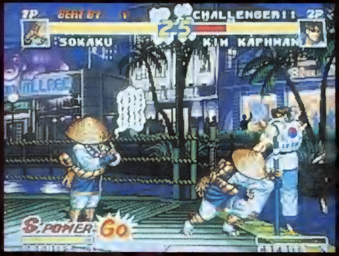
隠し技はすべて邪棍舞からの派生技。その中で使えるのは、突破、降破、倒破の3つ。

突破はリーチが長いので、ヒットしたあと届かなくなった直後に出せば、おまけの1発として入れることができる。ダメージは雀の涙なのだが。

また、降破はしゃがみガード不能、倒破は立ちガード不能なので、使い分ければガード段を迷わせることができる。ただし、リーチが短く空振りしやすいので注意。この2つもダメージが皆無に等しい。画面端に追い詰めた時にリングアウト狙いで使う程度。



暴発が死を招くことも…



邪棍舞後の2択は落とすのに役立つ

キャラの性能評価

攻撃力　C

コンビネーションアタックの攻撃力は結構高めだが、攻撃力が低い必殺技が多く、超必殺技や潜在能力もいまいち使いにくい。

リーチ　C

遠距離立ちC攻撃、大ジャンプC攻撃のリーチはかなりのものなのだが、その他の技がイマイチ。しゃがみ状態で長い技が欲しいところだ。

素早さ　D

突進系の必殺技がなく、小技の連打も効かないので、素早く攻め込んでいくタイプではない。小ジャンプ攻撃も使いにくいものが多い。

食らい判定の大きさ　D

背の高さは平均的だが、妙に座高が高い。ただ、しゃがみキックやしゃがみC攻撃を出した時や、しゃがみノーガード状態はそれ程でもないようだ。

総合　B

リーチの長い大ジャンプC攻撃と、スキの小さいまきびしを中心に闘えば結構いける。無敵技もついたし、今回の双角、実は強いのかも？

キャンセル表

	パンチ	キック	D攻撃
近距離立ち	○	○	○／○
遠距離立ち	○	△	×※1
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	×	×	×
垂直大ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
斜め大ジャンプ	×	×	×
対オーバースウェー	○		
避け攻撃	○		
錫杖上段打ち	○		

※1　後ろ入れ+Dで△

技コマンド表

●投げ技	
無間地獄投げ（むかんじごくなげ）	→+C
無道縛り投げ（むどうしばりなげ）	←+C
昇天殺（しょうてんさつ）	空中で↙or↓or↘+C
●連携技	
地獄門（じごくもん）	無道縛り投げ～→+C
●コマンド技	
錫杖上段打ち（しゃくじょうじょうだんうち）	↙+A
●追い打ち攻撃	
雷撃棍（らいげきこん）	転ばし時↓+C
●必殺技	
まきびし	↓↘→+A
野猿狩り（のざるがり）	↓↙←+A
憑依弾（ひょういだん）	→←→+C
秘技雷落とし（ひぎいかずちおとし）	→↓↘+B
鬼門陣（きもんじん）	相手の近くでレバー1回転+C
邪棍舞（じゃこんぶ）	Aボタン連打
邪神棍（じゃしんこん）	←↙↓↘→+B
破滅の炎☆（はめつのほのお）	↓←↙+B
幻夢陣（げんむじん）	→↓↘+A
天破（てんは）	邪棍舞中～↙+C
払破（ふは）	邪棍舞中～↘+C
降破（こうは）	邪棍舞中～↗+C
突破（とっぱ）	邪棍舞中～→+C
倒破（とうは）	邪棍舞中～D
●超必殺技	
いかずち	→↘↓↘→+BC
●潜在能力	
雷神の息吹（らいじんのいぶき）	→↘↓↘→+C

●技コマンド表中の☆のついた技はガードキャンセル必殺技を表しており、キャンセル表、コンビネーションアタック表中の△はガード時のみキャンセルがかかることを表しています。尚、キャラの性能評価の評価は編集部調べによるものです。

キャラ別対CPU戦攻略

一つ目のパターンで倒せるのは、アンディ、ジョー、崇秀、崇雷、ダック。

ジョーは、中間距離から憑依弾を出すと、ライン移動からダッシュしてくるので、しゃがみD攻撃でダウンさせてからパターンに持っていこう。



誘えたらレバー↓でD連打だ

崇秀の帝王神眼拳に対しては、手を出さずによく見て立ちガードしよう。地上に出てきたら帝王天耳拳をガードできることがある。上からのものは、ガードしたあと手を出すとC攻撃を食らうので注意。ただ、最初の方に出てきた場合は、垂直大ジャンプC攻撃を繰り返す方が楽に倒せる。

2つ目のパターンは双角、ホンフゥ、マリー、ダック、山崎に対して有効。転ばす方法は以下の通り。

双角は、近づいてくるのを待って遠距離立ちC攻撃を当てていると、幻夢陣を出してくる。ガードして憑依弾で反撃、すぐにまきびしを出したあと、ダッシュから投げよう。

ホンフゥは、バックステップで間合いを離してからまきびしを出すと、ジャンプで跳び越してきたり、電光石火の地でくぐってくるのだが、そのあとガードで固まるので、近づいて投げを入れよう。



着地後少しだけ待って跳ぶと丁度いい

マリーは、少し遠目の間合いで垂直小ジャンプキックを出し、着地で憑依弾を出すと、技の空振りにヒットする。その直後にまきびしを出し、ダッシュで近づいて投げだ。



この間合いで当て身を誘おう

ダックは、一つ目のパターンでダウンさせるといい。

山崎に対しては、中間間合いから秘技雷落としを出すと、倍返しで跳ね返したあと、ダッシュしてからサドマゾを出してくる。倍返しはガードして、サドマゾを出したところに投げを入れよう。

その他のキャラは個別のパターンで倒そう。

テリーは、ガードを固めて待ち、パワーダンクは近い時のみくぐってA、B、↙+C→キャンセル憑依弾。パッシングスウェーをガードしたら立ちC攻撃→キャンセル憑依弾。ライジングタックルは基本連続技で反撃していこう。

ボブは垂直大ジャンプC攻撃を先端がかするような間合いで出し続けるだけでいい。

舞とキムには、中間～遠い間合いからのまきびし連発が有効。ライン移動からのダッシュには、しゃがみD攻撃で反撃しよう。ダウンを奪ったら2つ目のパターンも有効だ。

舞は、たまにムササビの舞で突っ込んでくるので、破滅の炎で返そう。陽炎の舞には終り際を狙って大ジャンプC攻撃→基本連続技を決めよう。

フランコは、遠距離立ちC攻撃の先端を当てたあと、レバーを前に入れっぱなしにして、少し歩いて遠距離立ちC攻撃を繰り返すと、ダッシュしてきてヒットし続ける。

ビリーは、間合いを離してまきびしを連発していると、強襲飛翔棍を出してくるので、引きつけて破滅の炎で返していこう。そのあとは、起き上がりに邪棍舞を重ねて間合いを離すといい。

ギースは、中間間合いでまきびしを出すと疾風拳を撃ってくるので、ジャンプしたのを見たら、手前ラインに移動→ダッシュ→Cボタンとすると、空中のギースにヒットし、奥ラインに飛ばしてダウンさせることができる。起き上がりに立ちD攻撃→キャンセル憑依弾だ。



跳び込みを見たらすぐスウェーしよう

コンビネーションアタック

まずは基本戦法でも書いた、近距離立ちC攻撃からのC、C、C、↓+C。お手軽で威力もある優れものだ。

相手の必殺技のスキに入れる他、大ジャンプC攻撃（近くで当たった時限定）からつなぐこともできる。この場合、着地と同時に立ちC攻撃を出してしまうと、コンビネーションアタックにつながらないので、間合いを詰めるのも兼ねて、少し前に歩いてから出すようにしよう。

ただ、最後の一発をガードされると反撃されてしまうので注意。ガードされた時は、途中でキャンセルして必殺技（まきびし、邪悪棍など）につなぐようにしよう。

もうひとつ使えるのが、↙+Cにつなぐもの。↙+Cは、キャンセルで憑依弾を出せば、吹き飛んだ相手にヒットさせることができる。タイミングは遅くても早くてもだめで、しっかり狙わないと空振りしてしまう（それ程シビアではないが）。やはり、ガードされた時はキャンセルまきびしなどが有効だ。

最初の2発だが、しゃがみキックはリーチが短いが立ちガード不能で、立ちパンチ（2発目は立ちキック）はリーチが長く、ときやすいという特徴がある。間合いによって使い分けよう。


近距離立ちCを2段目まで当ててから…



ここまでつなぐ。お手軽で威力もなかなか

コンビネーションアタック一覧表

- Aボタン・近距離 ○ → Cボタン ○
- Aボタン・遠距離 ○ / Bボタン・近距離 ○ / Bボタン・遠距離 ○ / 屈みBボタン ○ → Bボタン ○ / 屈みBボタン ○ → Cボタン ○ / →+Cボタン × / ↓・↘+Cボタン × / ↙+Cボタン ○
- Bボタン ○ → →+Cボタン ○ → →+Cボタン ○
- Cボタン ○／○ → Cボタン ○ → Cボタン ○ → Cボタン ○ → ↓+Cボタン ×

ボブ・ウィルソン

攻略／モリスケ



基本戦法

ボブのCPU戦における基本戦法は、一度ダウンさせれば簡単に勝てるという非常に楽なパターンだったりする。早速このパターンについて説明しよう。

まず、相手を転ばせることのできる技を相手に当てる。しゃがみC攻撃やモンキーダンスなどがいいだろう。そのあとに追い打ち攻撃であるリンクスファングを出すのだが、これをわざと相手に当たらないようにタイミングを遅らせて出すのだ。

すると、もちろん相手には当たらないがCPUはなぜか立ちガードをしたまま固まるので、そこをすかさず投げてしまおう。投げが入れば再びダウンを奪えるので、これを繰り返すだけで勝てるぞ。もちろん投げた時にホーネットアタックも入れた方が減るので、出した方が断然いい。



ガードで固まるので投げてしまえ

ただし、このパターンは無敵技を持っている特定のキャラに対しては通じない。無敵技を出されてしまい、簡単に返されてしまうのだ。また、キムとダックは他のキャラに比べて起き上がるタイミングが若干早いので、リンクスファングを早めに出さないと地上でガードされてしまい、パターンに持っていけない。



無敵技を持つキャラには無用だ

ちなみにこのパターンを使い、ホーネットアタックを毎回決めて素早く倒して、なおかつ運が良ければトリプルSまで出る可能性があるぞ。確率は低いけどね。

この他のパターンとして、判定の強いジャンプC攻撃を使うパターンも有効。垂直ジャンプを繰り返し、ジャンプC攻撃の先端部分を当てるように出すと相手の技を潰してくれるので、垂直ジャンプC攻撃に反応するキャラに対しては非常に有効。

次に使える連続技を紹介しよう。簡単な連続技として、しゃがみキックを2、3発入れてからのバイソンホーン。前作でも使えた連続技だが、新技のモンキーダンスや超必殺技のデンジャラスウルフに変えても入るぞ。ちなみに、モンキーダンスは出が早いので、しゃがみキックにキャンセルをかけなくてもつながる。



頼れる垂直ジャンプC攻撃

新技&隠し技

まず、新技のモンキーダンスについて解説しよう。空中で3回蹴る朧車のような技だが、無敵時間がついてないので対空技にはならない。連続技に組み込むといいだろう。

追い打ち攻撃に変更されたリンクスファングは、起き上がり攻撃を持っているキャラに対して使うと、リンクスファングを決めたあとの硬直中を攻撃されてしまうので、出すのはやめておこう。



起き上がり攻撃で確実に反撃される

潜在能力のマッドスピンウルフは、出かかりに無敵時間があるので、対空技として使える。ただ、密着状態で当てないとヒット数が減ってしまい、威力が落ちる。ヒット中にCを連打すると、おまけの1発としてウルフファングが出るぞ。



オマケの1ヒット、ウルフファング

技コマンド表

●投げ技	
ファルコン	→+C
●コマンド技	
S. ヘッドバット	→+A
J. アンダーキック	空中で↓+B
エレファントタスク	↙+A
●起き上がり攻撃	
ボブサマー	起き上がり時C
●追い打ち攻撃	
リングスファング	転ばし時↑+C
●必殺技	
ローリングタートル	↓↙←+BorC
バイソンホーン	↓ため↑+BorC
ワイルドウルフ	←ため→+B
ホーネットアタック	投げの瞬間↗↗+C
モンキーダンス☆	→↓↘+B
ウルフファング	マッドスピンウルフ中C連打
●超必殺技	
デンジャラスウルフ	→←↙↓↘→+BC
●潜在能力	
マッドスピンウルフ	↓↙←↓↙←+C

キャンセル表

	パンチ	キック	C攻撃
近距離立ち	○	○	○／○
遠距離立ち	○	△	△
しゃがみ	△	○	○
垂直小ジャンプ	×	×	×
垂直大ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
斜め大ジャンプ	×	×	×
対オーバースウェー	○		
避け攻撃	○		
エレファントタスク	○		
S・ヘッドバッド	△		
J. アンダーキック	×		

キャラの性能評価

攻撃力 B

見た目以上にパワーがあるので、適当に攻めてるだけで相手の体力が点滅していることもしばしば。投げから一気に減らせるのも心強い。

リーチ C

しゃがみC攻撃とジャンプC攻撃のリーチは長いが、それ以外がちょっと…。前作で猛威を奮った立ちB攻撃がなくなったのが非常に痛い。

素早さ C

立ちB攻撃がなくなったためダッシュ攻撃から攻め込むことができなくなり、リズミカルな攻めがやりづらくなってしまった。

食らい判定の大きさ D

見た目では普通だが、実は連続技が入りやすいキャラだったりする。といっても気にする程ではないので心配しなくても大丈夫。

総合 D

ダッシュB攻撃がなくなったので、ラッシュをかけづらくなってしまったのは非常に痛い。相手に接近できるかどうかが鍵になるだろう。

●技コマンド表中の☆のついた技はガードキャンセル必殺技を表しており、キャンセル表、コンビネーションアタック表中の△はガード時のみキャンセルがかかることを表しています。尚、キャラの性能評価の評価は編集部調べによるものです。

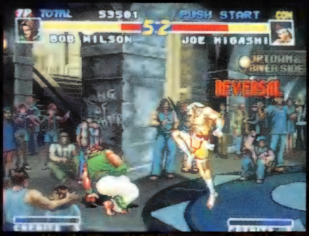
キャラ別対CPU戦攻略

基本戦法で紹介した追い打ち攻撃を空振りして相手を投げるパターン（以後、追い打ち空振り投げ）は、説明した通り一度相手をダウンさせないといけない。よって、ダウンを奪うまでのプロセスをキャラ別に紹介していこう。

まず、相手との距離を取ってからしゃがみC攻撃の先端がかするぐらいの間合いで連発し、相手の必殺技を誘発するパターン。このパターンが通じるのはアンディ、ジョー、ダック、崇秀、崇雷に通用する。

これらのキャラは反応して無敵対空技を出してくるので、着地のスキに連続技を入れたり、しゃがみC攻撃で転ばせたあとにパターンへ持っていこう。ただし、これらのキャラはゲームの後半に出てきた場合、追い打ち空振り投げを無敵技で返してくることがあるので、その場合には無敵対空技を誘って連続技を入れることを繰り返すだけにしよう。

ちなみに、無敵対空技を出さずにオーバースウェーしてから接近してくる場合もあるので、うまく反応してしゃがみD攻撃を出してダウンを奪おう。



しゃがみCで無敵技を空振りさせよう

次に、基本戦法でも紹介した垂直ジャンプC攻撃を連発して相手に当てていくパターン。このパターンが通じるのはボブ、ホンフゥ、テリー、キム、双角。しかし、双角には垂直ジャンプC攻撃を当てるのではなく空振りしよう。すると、反応して幻夢陣を出してくるので、きっちりガードしてから反撃しよう。

ここからはこれらのパターンの通じないキャラに対しての専用パターンを紹介しよう。

まず、対舞戦について。舞には追い打ち空振り投げがまったく通じないので、厳しい。離れてからダッシュ大ジャンプC攻撃で跳び込み、連続技を狙おう。昇り蹴りや陽炎の舞で返される場合もあるが、連続技が決まればかなりの体力を奪えるので勝てるだろう。

マリーは、スタート時の間合いで立ちパンチを空振りすると当て身技を出すので、そのスキにしゃがみC攻撃でダウンさせてから、追い打ち空振り投げパターンで倒そう。



立ちパンチで中段当て身を誘う

フランコは、しゃがんで待つとしゃがみC攻撃キャンセルメテオショットを出してくるので、しゃがみC攻撃をガードしたらすぐに跳び込んで連続技を狙おう。

対山崎戦では、離れてから立ちC攻撃を空振りすると、オーバースウェーしてから近づいてくるので、D攻撃でダウンさせてからパターンへ持っていこう。

対ビリー戦では相手と離れてからSヘッドバットを出すと、反応して三節棍中段打ちを出すが、出かかりをつぶすことができるので繰り返し出そう。まれに跳び込んでくるが、しゃがみC攻撃を出せばまず食らってくれる。

最終ボスのギースだが、追い打ち空振り投げがかなりの確率で決まる。まれにしゃがみC攻撃で返されてしまうのだが。ダウンさせるまでのプロセスだが、距離をとってからダッシュ大ジャンプC攻撃を昇りで出すと、反応して当て身や烈風拳を出すので、着地で投げてダウンを奪いパターンに持っていこう。



間合いを大きく離してから出すことが最大のポイント



スライドヘッドバットを出すと、三節棍中段打ちをつぶせる

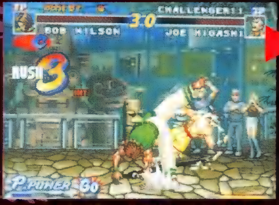
コンビネーションアタック

基本的なものとして近距離B、B、Cがあるが、最初の蹴りが下段攻撃なので、ダッシュで接近してから狙うと効果的。ダウンさせたら必ず追い打ちが入るので威力もまあまあ。

次に、威力の高めなC、C、C、C、Cの組み合わせだが、すべての蹴りにキャンセルがかかるので、モンキーダンスやデンジャラスウルフにつなげることができる。ただ、5発全部入れてから必殺技につなげようとすると、届かずに空振りしてしまう場合があるので、欲張らずに2～3発で止めてから出した方が安全。

空中に浮かせてから攻撃できる組み合わせとして↓+A、B、↙+Cというものがある。最後の蹴りが当たると相手が浮くので、キャンセルをかけてモンキーダンスを出すと空中の相手にヒットさせることができる。ただ、モンキーダンスの1発目は空中ヒットになっていないらしく、2発目と3発目しかあたらないぞ。

ちなみに、潜在能力のマッドスピンウルフでも空中の相手を攻撃できるので、このコンビネーションアタックを決めた時に潜在能力が出せる状態ならば、ぜひとも決めてやってくれい。



このコンビネーションアタックで相手を空中に浮かせて…



マッドスピンウルフで追い討ちする

コンビネーションアタック一覧表

Aボタン・近距離 ○
Aボタン・遠距離 ○
↓・↘+Aボタン △
Bボタン・近距離 ○
Bボタン・遠距離 △
→ Bボタン × / Cボタン ○
→ →+Cボタン ○ / ↘+Cボタン × / Cボタン × / ↙+Cボタン ○

Cボタン ○／○ － Cボタン ○ － Cボタン ○ － Cボタン ○ － Cボタン ○
↑・↗+Cボタン ×

ホンフゥ

攻略／カズー





判定が強いしゃがみC攻撃を、先端を当てるように出していく

基本戦法

ホンフゥはしゃがみC攻撃と制空烈火棍を中心にして戦うことになる。

まずしゃがみC攻撃を使うパターン1は、相手にギリギリ当たるくらいの距離で出して反応しようとしたところを転ばせたり、相手を跳びこませるのに使おう。

リーチはそんなに長くないが、判定が強いので、相手のしゃがみ攻撃をつぶすこともできる。そのため、相手によってはしゃがみC攻撃だけでも、ずっと転ばせ続けることも可能だ。

また、しゃがみC攻撃にキャンセルをかけて、電光石火の天を出すのがパターン2。

もしガードされても反撃されにくく、そのあとにまたしゃがみC攻撃を出してキャンセルするというように、相手を固めることもできる。避けられたらD攻撃を出して、再びパターンに持っていくこともできる。



ガードされてもスキが小さいので安心

ただし、画面端の場合はよけられるとリングアウトしてしまうことがあるので注意。

次に強力な対空技、制空烈火棍を使うのがパターン3。この技は攻撃力が高く、2発目と3発目が当たれば相手が燃えて倒れる。無敵時間もあり、着地後のスキが小さいので、反撃しようとした相手を攻撃することも可能。ただし、素早いキャラクターには反撃されることがある。が、返し技としては非常に優秀だ。また、相手の起き上がりに重ねるだけで、パターンにはまる相手もいる。

そして、転んだ相手にはスキをみて連続技を入れよう。肝心の連続技だが、↓+B、↓+Bから電光石火の天につなぐのが使いやすい。ただし、小さいキャラには、連続技にならないので注意しよう。

また近距離なら、A、Cをキャンセルしての制空烈火棍が攻撃力があるので使える。ダメージ的には炎の種馬につなぐのがいいが、密着していないと途中で技が当たらなくなってしまい、スキだらけになるので注意。

やはりホンフゥは連続技よりも、確実に相手を転ばせるようにした方がいいだろう。



起き上がりに重ねるとくらうキャラも

新技&隠し技

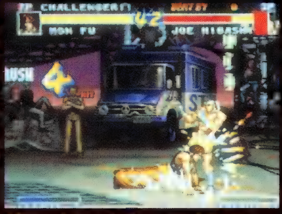
新技の炎の種馬は途中で止めるとスキが大きいので、最後まで連打をした方がいい。当たった場所が遠いと途中から空振りするので、間合いには注意したい。

必勝逆襲脚は壁に跳ね返ってから攻撃する技で、壁に跳ね返る時にも攻撃判定があり、壁を壊してしまう。また、壁がないとそのままリングアウトしてしまうので、使い方が難しい技だ。



自爆の可能性が極めて高い！

電光パチキは電光石火の地からの変化技。また、相手がダウンするので非常に使える。スキもあまりない。



頭突きを出してヒット数を増やし、さらに相手をダウンさせる

超必殺技の爆発ゴローは、スキが非常に大きいが攻撃力が高いので、連続技に使おう。

技コマンド表

●投げ技	
バックフリップ	→+C
●接触技	
経絡乱打	↘+C
●コマンド技	
踏み込み側蹴り	→+B
ハエタタキ	↙+A
●追い打ち攻撃	
トドメヌンチャク	転ばし時↓+C
●必殺技	
九龍の読み	←↙↓↘→+C
制空烈火棍☆	→↓↘+A
電光石火の地	↙ため→+B
電光石火の天	↓↙←+B
炎の種馬	Aボタン連打
必勝逆襲脚	↓↙←+C
黒龍	←↙↓↘→+C
電光パチキ	電光石火の地中B連打
●超必殺技	
爆発ゴロー	↓↙←↙→+BC
●潜在能力	
カデンツァの嵐	↓↙←↙→+C

キャンセル表

	パンチ	キック	C攻撃
近距離立ち	○	○	○／○
遠距離立ち	○	○	△
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	×	×	×
垂直大ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
斜め大ジャンプ	×	×	×
対オーバースウェー	○		
避け攻撃	○		
ハエタタキ	○		
踏み込み側蹴り	△		

キャラの性能評価

攻撃力 C

単体の技の攻撃力は高いが、有効な連続技がないので総合的な攻撃力は低い。そのため連続技よりも、確実に攻撃を当てていくことが必要。

リーチ D

他のキャラと比べるとリーチがかなり短く、相手によっては攻撃を非常に当てにくいので、それをスピードで補う必要があるだろう。

素早さ A

全キャラ中トップクラスの素早いキャラクターなので、技のスキの大きいキャラや、動きの遅いキャラに対しては有利に戦える。

食らい判定の大きさ B

小柄で、しゃがんだ状態では非常に判定が小さくなる。しゃがみC攻撃を出していると、相手の立ち技を空振りさせることも可能。

総合 B

スキのない電光石火の天と地、ガードされてもリスクの小さい制空烈火棍を使って、暴れまくるだけで強い。ジャンプとしゃがみのCも使える。

●技コマンド表中の☆のついた技はガードキャンセル必殺技を表しており、キャンセル表、コンビネーションアタック表中の△はガード時のみキャンセルがかかることを表しています。尚、キャラの性能評価の評価は編集部調べによるものです。

キャラ別対CPU戦攻略

しゃがみC攻撃を中心にしたパターン①は舞、双角、ジョー、テリー、バッシュ、山崎、ダック、ホンフゥに有効。

特に舞、双角、バッシュ、山崎に対しては、相手が起き上がる瞬間にしゃがんで攻撃するようにする。起き上がるまではしゃがみC攻撃の届かない距離で待ち、起き上がろうとした瞬間に歩いて攻撃すると効果的。しゃがみC攻撃が相手に当たらないと反撃されてしまうので、確実に当てるようにしよう。


起き上がりに重ねて再び転ばせる

電光石火の天を使うパターン②は、ボブとビリーに有効。一旦、相手を転ばせてから、起き上がりに電光石火の天を重ねるのが確実だ。

制空烈火棍を使ったパターン③は、アンディとギースに有効。ギースには跳び込み攻撃を高めに出し、空振りして着地後、投げでダウンさせ、起き上がり制空烈火棍を重ねよう。起き上がる瞬間に当てるようにしないと、当て身投げされてしまうので注意。

アンディに対してはしゃがみC攻撃で転ばせてから。制空烈火棍をガードされても構わずに連発しよう。斬影拳や空破弾を出そうとして当たってくれる。たまに、昇龍弾で返してくることがあるが、そんな時は別パターンを使おう。

その別パターンとは、相手を一度しゃがみC攻撃で転ばせておき、起き上がる直前に立ちC攻撃がかするくらいの距離で先に出す。すると、アンディは起き上がりに昇龍弾を出すので、再び転ばせてパターンに持ち込むというもの。

このパターンはテリー、崇雷、崇秀、ジョー、双角、キムなどのキャラクターにも使える。相手によっては立ちC攻撃よりも、しゃがみC攻撃の方がいい場合もある。また、相手の技によっても間合いを変えないと食らうこともある。

ここからは個別パターンが必要なキャラだ。

崇雷と崇秀には立ちC攻撃を使った以下のパターンが有効。まず、立ちC攻撃をスタート時の距離から1キャラ分くらい近寄った距離で出すと、帝王神足拳を出そうとしてC攻撃が当たるので、これを繰り返そう。また、近寄りすぎると相手のしゃがみ攻撃や帝王天耳拳を食らうので注意。


制空烈火棍に突っ込んでくるぞ


この兄弟も自ら当たりにきてくれる

マリーは非常に反応がよく、こちらの技のほとんどを当て身するので、しゃがみC攻撃がかするくらいの距離で、垂直ジャンプ攻撃を出して空振りする。するとマリーは空中で出した技に反応して当て身技を出すので、そこをしゃがみC攻撃で転ばせる。

このパターンはギースでも使えるが、ギースはこれだけではまらないので、パターン③を使っていこう。


当て身を誘うパターンが確実

コンビネーション アタック一覧表

1段目	2段目	3段目
Aボタン・近距離 ○	Cボタン ○	
Aボタン・遠距離 ○	Aボタン○	Cボタン × →+Cボタン ○ ↙+Cボタン ○ ↓or↘+Cボタン ×
Aボタン・遠距離 ○ Bボタン・近距離 ○ Bボタン・遠距離 ○ ↓・↘Aボタン ○ 屈みBボタン ○	Bボタン ○ 屈みBボタン ○	Cボタン × →+Cボタン ○ ↙+Cボタン ○ ↓or↘+Cボタン ×
↙+Aボタン ○	Cボタン ×	Cボタン ×

コンビネーションアタック

使える組み合わせでは↓+B、↓+Bのコンビネーションが、リーチが長いので使える。1発目は立ちAや立ちBでも可能。このあとにCやキャンセル必殺技につながる。

最後のCは4種類の技があるが使えるのは→+Cと↓+Cの2種類。→+Cはそのあとに D攻撃を当てることができる。↓+Cは相手が転ぶし、ガードされた場合もキャンセルして必殺技につなぐことができる。

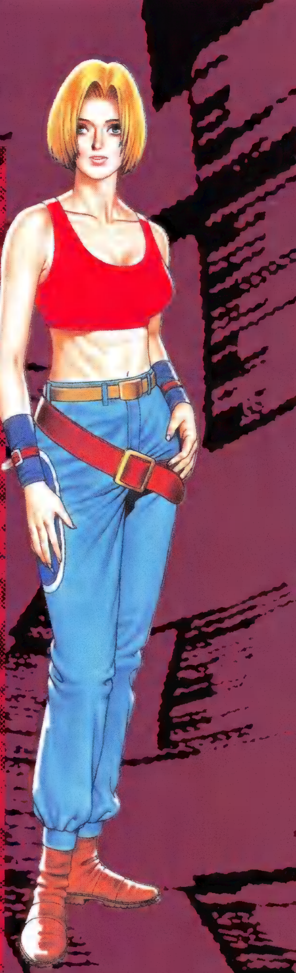
近距離ならA、Cのコンビネーションが有効。2ヒットで終わってしまうが、キャンセルで制空烈火棍がつながるのがうれしい。

特殊なコンビネーションとして、ハエタタキからC、Cという組み合わせがある。C、Cがしゃがみガード不能かつ攻撃力も高いので、有効なコンビネーション。ただし、小さいキャラクターにはハエタタキが当たらないので注意。

また、このコンビネーションは途中でキャンセルして必殺技につなげることはできない。


コマンド技のハエタタキから始まって…
しゃがみガード不能の2段跳び蹴りを出す

ブルー・マリー



基本戦法

攻略／DSP・たろりん

ブルー・マリーの基本的な戦闘スタイルは、必殺技のスピンフォールを使って接近してからのラッシュ攻撃。この戦法は対戦プレイにおいても使える重要な戦法なので、ぜひマスターしてほしい。

スピンフォールがなぜ使えるかを説明しよう。相手の通常技（の大部分）や飛び道具を跳び越えながら攻撃できる。相手がジャンプしていても偶然対空になって落とせる。スキがなく、ヒットすれば地上技につないで連続技を入れることができ、ガードされてもラッシュに持ち込める。など、挙げればキリがない。

そんなわけで、マリーはスピンフォールから攻めに持ち込むのが最も楽なのだ。

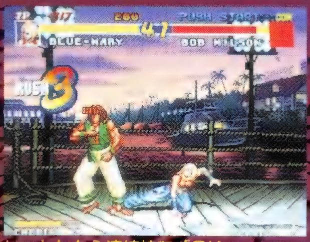
では、この「スピンフォールに頼～る戦法」の実際のプロセスを説明しよう。

①遠くから「とりあえず」スピンフォールで突っ込む



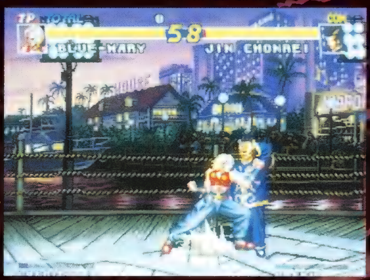
すべてはスピンフォールから始まる

②ヒットした場合、連続技を決める



ヒットしたら連続技で「OK」

③ガードされたら地上通常技を出して相手を固め、キャンセル必殺技でラッシュ戦法を持続させる



ガードされてもラッシュは続く

対戦プレイではここに当て身や跳び込みなどをミックスすることになるが、対CPU戦では以上の流れを頭にいれておけば充分だろう。

新技&隠し技

起き上がり攻撃のクライミングアローは、他のキャラと違ってレバー操作を必要とするので難しい。入力タイミングはダウン後、体のバウンドが終わった直後。出かかりに無敵時間があるが、空振りするとスキがある。

2種の追い打ち攻撃のうち、使えるのはスピンヒールアタック。ホッピングプレスはちょっと性能が劣る。



色違いのバーチカルアロー

中段当て身、M.ヘッドバスターからは空中で追い討ちができる。落ちてくるのを引きつけてからバーチカルアロー～M.スナッチャーを決めよう。

M.ダイビングスマッシャーは非常に使い勝手がよい。間合いが鬼のように広く、かなり離れた相手も吸い込める。それに、スウェーラインに移動する途中の相手もつかめる（相手が完全に移動してしまうとつかめない）ので、逃れることが難しい。



ダックなどには追い討ちが入る

クイックスウェーは前作のソレ。上半身が無敵になる。しかしそれは一瞬で、その後は硬直がある。使用タイミングには気を遣おう。

バックドロップ、フェイスロックは、クイックスウェーからレバーを左にいれたままボタンを連打していれば簡単に出せる。対空に使ったり、相手の突進技を返したりと、使い道は多い。

キャラの性能評価

攻撃力 D

非力。スピンフォールからの連続技が決めやすいのが救い。超必殺技、潜在能力の2つの投げは異常に強く、特に潜在能力はめまいを覚える。

リーチ E

かなり短い。地上での通常技合戦は圧倒的に不利。頼れる技は遠距離立ちC攻撃とダブルローリング。地上戦の機会は少ないので問題なし？

素早さ C

標準的。全体的なゲームスピードが速いので、素早さはそれほど問題にはならない。移動攻撃技が多いので、相手を翻弄することは容易。

食らい判定の大きさ A

小柄なだけあって小さい。しかし、これが仇となるケースも少なくない（特に上方向から攻撃してくる技に対して）のがイタい。

総合 C

こちらのペースに持ち込めばかなりの強さを発揮するが、攻めを一度止められてしまうとモロい。当て身投げも読み合いの要素が強い。

キャンセル表

	パンチ	キック	C攻撃
近距離立ち	○	○／○	○／○
遠距離立ち	○	○	△
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	×	×	×
垂直大ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
斜め大ジャンプ	×	×	×
対オーバースウェー	○		
避け攻撃	○		
ダブルローリング	×／×		
ローストレート	○		

技コマンド表

●投げ技	
ヘッドスロー	←+C
●連携技	
アキレスホールド	ヘッドスロー～→+C
●コマンド技	
ダブルローリング	←+B
ローストレート	↘+A
ホッピングプレス	転ばし範囲内↓+C
●起き上がり攻撃	
クライミングアロー	起き上がり時↓↑+C
●追い打ち攻撃	
スピンヒールアタック	転ばし時↑+C
●必殺技	
スピンフォール	↓↘→+A
M.スパイダー	↓↘→+C
ストレートスライサー☆	←ため→+B
スタンファング	ストレートスライサー～←→+B
M.クラブクラッチ	←ため→+C
バーチカルアロー	→↓↘+B
M.スナッチャー	バーチカルアロー～→↓↘+B
スタンガンスマッシャー	↓↙←+C
M.ヘッドバスター	↓↙←+B
クイックスウェー	↓↙←+A
バックドロップ	クイックスウェー中←+A
フェイスロック	バックドロップ中←+B
●超必殺技	
M.タイフーン	→←↙↓↘→+BC
●潜在能力	
M.ダイビングスマッシャー	→←↙↓↘→+C

●技コマンド表中の☆のついた技はガードキャンセル必殺技を表しており、キャンセル表、コンビネーションアタック表中の△はガード時のみキャンセルがかかることを表しています。尚、キャラの性能評価の評価は編集部調べによるものです。

キャラ別対CPU戦攻略

基本戦法通り、マリーでCPUキャラを倒すには、マリーの最重要技であるスピンフォールで攻めるパターンを使用する。

スピンフォールがヒットした時に決める連続技は間合いが近い時は、しゃがみB、B、↙+C→キャンセルストレートスライサー→スタンファング。遠い時はダブルローリング→スピンヒールアタック。

ガードされた時にはラッシュで相手を固めるわけだが、近い時はしゃがみB、B、↙+C→キャンセルスピンフォール、中間距離ではしゃがみC攻撃キャンセルスピンフォール、遠い時は遠距離立ちC攻撃キャンセルスピンフォールとなる。キャンセルスピンフォールはM.クラブクラッチで代用してもよい。ガードせずに食らってくれることが多い。ガードされてもCPUはまず反撃してこないので、硬直が解けた瞬間にバーチカルアローを出そう。手を出そうとしてくるCPUに高確率で決まる。

この戦法でほとんどのキャラを倒すことができるが、各キャラごとの注意点があるので説明していこう。

普通に闘えばOKなキャラはテリー、アンディ、ジョー、マリー、崇雷。最初はいきなりスピンフォールを出さずに、しゃがみC攻撃キャンセルで出すと返される確率が低い。

まれにスウェーラインに逃げることがあるが、この時はすかさず立ちD攻撃→キャンセルストレートスライサー→スタンファング。あるいは相手のオーバースウェー攻撃をガードしてから連続技を決める。また、これらのキャラには、スピンフォールがガードされた時の通常技キャンセルM.クラブクラッチも有効。

遠くからスピンフォールを出すとよいのが双角、舞、ダック、崇秀。これらのキャラはスピンフォールを返しにくる確率が高いのだが、遠くから出せばその返し技を逆につぶせる（または空振りさせられる）。これらのキャラにはスピンフォールがガードされたらそのままラッシュにいくのはやめ、一端バックステップで間合いを離してから再びスピンフォールで突っ込もう。M.クラブクラッチも返される可能性が高いのでやめた方がいい。

では、特別なパターンが必要なキャラの攻略法を。

ボブは、近づいてきたところにM.クラブクラッチを出すだけで勝てる。

フランコはしゃがみガードを固めて待ち、近づいてきたらしゃがみC攻撃→キャンセルM.クラブクラッチ。しゃがみC攻撃を空振りしないよう、間合いに注意しよう。

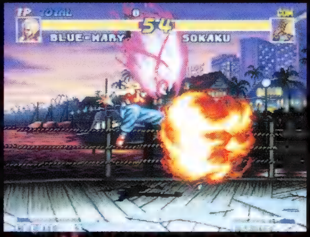
しゃがみガードで待つとよいのが、キム、ホンフゥ、山崎、ビリー。勝手に暴れ回るので、スキの大きな技を出してきたら連続技を決める。たまにダッシュから投げにくるのだが、ダッシュにはスキがあるので、そこを投げ返したり、連続技を決めたりできる。

ビリーの三節棍中段打ちはガードしてからダブルローリング、超火炎旋風棍は手前ラインにスウェーしてからCボタンのオーバースウェー攻撃で反撃。

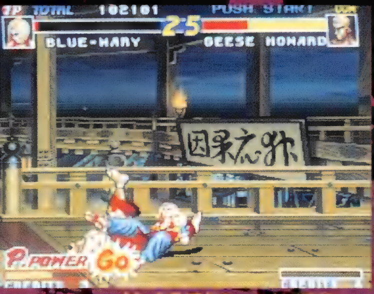
ギースに対しても、しゃがみガードで待つ。ギースが近づいてきたらM.クラブクラッチを出すと、ほぼ100％ヒットする。烈風拳を出してくるのは間合いが遠い証拠だ。たまに出してくる大ジャンプからの疾風拳はオーバースウェーで避ける。すぐにダッシュで近づけば、着地前のギースにオーバースウェー攻撃を当てられる。



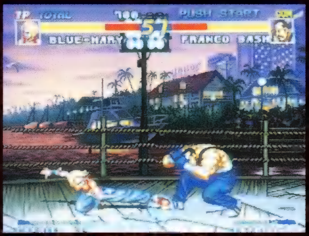
長ーい対OS攻撃から連続技だ



遠くからなら破滅の炎も潰せるのだ



M.クラブクラッチだけでOK



キャンセルしてM. クラブクラッチ

コンビネーションアタック

マリーのコンビネーションアタックはA、B、CまたはB、B、Cとつなぐことになる。A、Cというものはあえて使う必要はない。

スタートは↓+Bがよい。しゃがみキックという使用頻度の高い技だし、必殺技のためを作りながら出すことができるからだ。つまり、最初の2発は↙+B、Bと出す（↙は入れっぱなし）。

最後のCは使い分けが重要。キャンセルをかけて連続技につなぐならば↙+C。ヒットしたらキャンセルストレートスライサー。ガードされてもキャンセルスピンフォールなどで攻め立てられる。

←+Cは出るのが遅く連続でつながらないが、しゃがみガード不能。さらに、手前ラインに相手をふっ飛ばしてダウンさせるという性質がある。相手が手前ラインで起き上がったところにD攻撃からの連続技を決めてやろう。

↓+Cは立ちガード不能。つまり、←+Cと使い分けることで相手に2択を迫ることができるのだ。

→+Cは相手をふっ飛ばす。



レバー↙でB、B、Cと決めて…



キャンセルストレートスライサー！

コンビネーションアタック一覧表

- Aボタン・近距離 ○ → Cボタン ○
- Aボタン・遠距離 ○ / Bボタン・近距離 ○/○ / Bボタン・遠距離 ○ / 屈みBボタン ○ → Bボタン ○ / 屈みBボタン ○
  - → Cボタン ×
  - → ←+Cボタン ×
  - → ↙・↘+Cボタン ○
  - → ↓+Cボタン ×
  - → →+Cボタン ○ → M. スナッチャー ×

フランコ・バッシュ

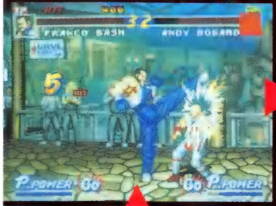
攻略／ジェイケイ



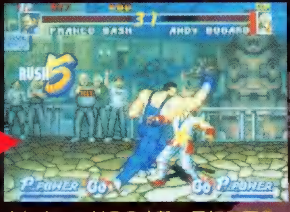
基本戦法

フランコの対CPU戦での基本は、メテオタックルを使った連続技を決めていくこと。メテオバックブローにつなげば、さらに追い討ちを入れることができるので、メテオタックルのあとは必ずメテオバックブローまでつなぐように。

追い討ちに使う技はしゃがみC攻撃が簡単でいい。また、バッシュトルネードを入れたあと、少し前進して立ちD攻撃→キャンセルメテオタックル…の繰り返しでもいい。これは完全な連続技ではないが、一部のCPUはなぜか連続で食らい続けてくれる。（以下繰り返しパターン）



バッシュトルネードで手前ラインに飛ばし…



少し歩いて対OS攻撃～最初に戻る



メテオバックブローを決めたあと…

連続技を決めるチャンスだが、おもに以下の3つがある。

①メテオショットでオーバースウェーからダッシュを誘い、そこに立ちD攻撃→キャンセルメテオタックル。

②大技の空振りを誘い、そのスキに近距離立ちC攻撃→キャンセルメテオタックル。

③いきなりメテオタックルで突っ込んでいく。

注意したいのが、無敵技を持っている相手に接近されたら、絶対に手を出してはいけないということ。ヘタに手を出すと超反応無敵技で反撃されてしまうのだ。接近されてしまった場合は、とりあえずガードを固めて離れるのを待つか、バックステップで間合いを離すようにしよう。

画面端に追い詰められてしまったら、ある程度引きつけてウェービングステップを出し、反対側に脱出するといい。障害物にダメージがいく前に逃げてしまうといいだろう。

連続技は、しゃがみパンチ×数発→キャンセル弱ダブルコングや、近距離立ちC攻撃→キャンセルメテオタックル→メテオバックブロー→しゃがみC攻撃などが代表的。

前者は、しゃがみパンチを入れ過ぎるとダブルコングの2発目が当たらないので注意。密着から4発までが目安。

後者は、間合いや相手キャラによって近距離立ちC攻撃を1発目でキャンセルするか、2発当ててからキャンセルするか変える必要がある。また、しゃがみC攻撃の代わりにコンビネーションアタックやバッシュトルネード、もしくはしゃがみパンチ→キャンセル弱ダブルコングも入る。

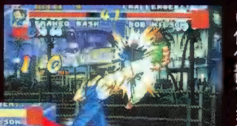
新技&隠し技

メテオバックブローは、メテオタックルのあとすぐ出さずに少し待って遅めに出すことにより、当たったあとの間合いが離れなくなる。そのあとの攻めがやりやすくなるので覚えておこう。

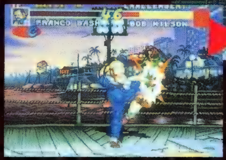
ハルマゲドンバスターからの追い討ち技は、最大5回まで出すことが可能。ただし、バックフリップ、タックル、オメガショット、バイシクルの4つは、出した時点で打ち止めとなるので注意。

おすすめの組み合わせは、密着状態から決めたあと、ハイキック（2ヒット）→ハイキック（2ヒット）→リバースハイキック→リバースハイキック→タックル（2ヒット）。最初のハイキックをできるだけ低位置で当てるのがコツ。

キャンセルから決めた時など、間合いが遠いときはリバースハイキックを3回決めてから、タックルにつなぐといいだろう。



密着H・バスター後1発目をここで当て



タックルまでつないで計10ヒット！

キャラの性能評価

攻撃力 A
単発の攻撃力がずば抜けて高いわけではないが、1発入ったらそのラウンドは勝ちという、メテオタックルがらみの連続技が強すぎ。

リーチ B
遠距離立ちC攻撃や、しゃがみC攻撃は前作同様リーチが長く使いやすい。ただ、さらに上をいくキャラもいるので、B辺りが妥当だろう。

素早さ D
メテオタックルやウェービングステップは、お世辞にも素早いとはいえない。通常技の出戻りの早さや、ジャンプ、ダッシュなどもイマイチ。

食らい判定の大きさ D
体自体はとても大きいのだが、見た目より食らい判定が小さいようだ。それでも他のキャラと比べると大きいので、やや劣っているといえる。

総合 A
強力な新必殺技をからめたラッシュが強力。かなり強いキャラといえる。ただし、座高の低い相手は技が当たりにくいので闘いにくい。

キャンセル表

	パンチ	キック	C攻撃
近距離立ち	○	○	○／○
遠距離立ち	○	○	△
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	×	×	×
垂直大ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
斜め大ジャンプ	×	×	×
対オーバースウェー	○		
避け攻撃	○		
バッシュトルネード	○		
ステップアックス	○		

ハイキック	ハルマゲドンバスター中↓↙←+B
オメガショット	ハルマゲドンバスター中↓↙←+C
アッパー	ハルマゲドンバスター中→↓↘+A
リバースハイキック	ハルマゲドンバスター中→↓↘+B
バイシクル	ハルマゲドンバスター中→↓↘+C
●超必殺技	
ファイナルオメガショット	↓↙←↙→+BC
●潜在能力	
ハルマゲドンバスター	→↘↓↙←+C

技コマンド表

●投げ技	
サンドバスター	→+C
●コマンド技	
バッシュトルネード	→+B
ステップアックス	ダッシュ中C
●起き上がり攻撃	
スマッシュ	起き上がり時C
●必殺技	
ダブルコング	↓↙←+AorC☆
ウェービングステップ	←ため→+B
ウェービングブロー	←↙↓↘→+D
パワーバイシクル	↓↘→+B
メテオショット	↓↘→+A
メテオタックル	↙→+C
クイックステップ	ウェービングステップ中→←+B
ダブルウェービングブロー	←↙↓↘→+D×2
メテオバックブロー	メテオタックル～↙→+C
ストレート	ハルマゲドンバスター中↓↘→+A
バックフィニッシュ	ハルマゲドンバスター中↓↘→+B
タックル	ハルマゲドンバスター中↓↘→+C
フック	ハルマゲドンバスター中↓↙←+A

●技コマンド表中の☆のついた技はガードキャンセル必殺技を表しており、キャンセル表、コンビネーションアタック表中の△はガード時のみキャンセルがかかることを表しています。尚、キャラの性能評価の評価は編集部調べによるものです。

キャラ別対CPU戦攻略

①は、崇秀、ジョー、アンディ、ビリーに通用する。ジョー、アンディ、ビリーにはしゃがみC攻撃キャンセルでメテオショットを出そう。しゃがみC攻撃は、先端を当てるように出さないと無敵技を食らってしまうので注意。

ビリーは、メテオショットを強襲飛翔棍で抜けてくる。ガード後、しゃがみパンチ→キャンセル弱ダブルコングだ。

崇秀には、間合いを離してからメテオショットを出そう。帝王神眼拳鋼落を食らったら、少し前進してバッシュトルネードで空中の相手を蹴ったあと、起き上がりに立ちD攻撃からの連続技が決まる。

②のパターンは、ダックと崇雷に通用する。

ダックには、中間距離で立ちパンチを1発だけ空振りして、崇雷には、しゃがみパンチを1発空振りして誘おう。



崇雷はしゃがみパンチで誘える

帝王天耳拳は、弱だと例の連続技を決められないので、しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱ダブルコングで代用しよう。また、崇雷はライン移動することが多いので、しゃがみD攻撃での反撃を忘れずに。

③で倒せるのがボブ、山崎、ギースの3人。

山崎には、ガードされてもしゃがみパンチ→キャンセルメテオタックルを繰り返していると、そのうちヒットする。

ギースは、スタート時よりやや近い間合いから突っ込むと、当て身技を空振りしたところにヒットする。



この間合いから突っ込めばOK

メテオバックブローからの追い討ちは、ジョー、双角、アンディ、ボブ、山崎、ビリー。ギースには繰り返しパターン。ダック、崇雷にはバッシュトルネードからしゃがみD攻撃。崇秀にはしゃがみC攻撃がいい。ただ、ボブと山崎はしゃがんで食らうことが多いので注意。その場合はしゃがみC攻撃にしよう。

その他のキャラは、独自のパターンで倒そう。

テリーは、しゃがみガードして待ち、パワーダンクはガードして投げ、強バーンナックルはしゃがんでかわして投げ、パッシングスウェーはガード後すぐにしゃがみD攻撃で反撃していこう。

マリーは、遠めからウェービングステップ→クイックステップで目の前に止まる→すかさず投げ。投げたらバックステップで離れて繰り返そう。



避けを出されても当たらない

舞に対しては、大ジャンプC攻撃で跳び込んで連続技を狙っていくといいだろう。

フランコは、ギリギリ届かない間合いでバッシュトルネードを連発すると、避け攻撃の空振りにヒットする。そのあと、CPUはオーバースウェー攻撃で突っ込んでくるのだが、動かなければ当たらないので、空振りのスキにバッシュトルネードを入れて繰り返していこう。



ガードポーズを取れば確実に投げれる

キムには待ちで闘う。中間距離からでしゃがみキックを単発で出していると、たまに飛燕斬を空振りするので、立ちC攻撃を入れよう。飛翔脚が空振りした時は、しゃがみC攻撃が入る。ライン移動にはしゃがみD攻撃だ。超必殺技が使えるようになったら、離れた間合いで連発すると高い確率でヒットする。近づかれたらバックステップで離れてから超必殺技だ。

ホンフゥは、垂直大ジャンプC攻撃の繰り返しが有効。地上でヒットしたらしゃがみC攻撃を連続で決めよう。

コンビネーションアタック

最も使えるのがB or↓+B、B or↓+B、↑+C。3発目の↑+Cがポイントで、ヒットすると相手を奥ラインに飛ばしたうえ、ダウン状態にすることができる。そこからさらに、間合いを詰めて起き上がりに立ちD攻撃→キャンセルメテオタックル…と、連続技につなげていくことが可能なのだ。もちろん、1発目がヒットすれば最後まで連続でつながる。

↑+Cは、背の低い相手以外になら、しゃがみガード不能という性質もある。ガードされると反撃されてしまうが、しゃがみBからつないだり、↓or↘+Cと使い分けてガード段を迷わせれば、簡単にはガードされないだろう。

相手キャラによっては、メテオバックブローから連続技になるのもおいしい。1発目のBをすぐに出してしまうと近距離技になって空振りしてしまうので、遅めのタイミングで遠距離B、立ちB、↑+Cと出せばつながってくれる。画面端に追い詰めているなら、しゃがみB、立ちB、↑+Cにすると簡単だ。



下段のしゃがみキックから…

中段。ヒット後は連続技タイム

コンビネーションアタック一覧表





ジャンプC攻撃から…



連続攻撃後、裁きの匕首につなげるのだ



山崎竜二

攻略／DSP-たろりん

基本戦法

山崎は足が長く、その足を使ったジャンプ攻撃の性能は全キャラ中最強クラス。よって、その戦法もジャンプ攻撃が中心となる。ここでは対CPU戦の基本戦法を3つ紹介しよう。

基本戦法①。前方大ジャンプC攻撃で跳び込むというもの。なんだかすごくテキトーなように思う人がいるかも知れないが、実際これが強いのだ。主に無敵対空必殺技を持っていないキャラに使う。ジャンプC攻撃がヒットしたら、⬇+B、⬇+B、C→キャンセル裁きの匕首→鉄の爪か、A、C、C、C→キャンセル裁きの匕首→鉄の爪の連続技を決める。



適当に垂直ジャンプC攻撃もよく当たる

基本戦法②。垂直大ジャンプC攻撃を繰り返し出すもの。これまたテキトーに思えるが、CPUは自分から当たりにきてくれるので、よく決まるんだな。近い間合いでヒットしたら連続技に持ち込もう。

基本戦法③。「待ち」。主にしゃがみガード不能技を持たないキャラに使う。しゃがみガードを固めて待っていれば、勝手に暴れて技を空振りしたり、スキの大きな技を出してくるので、そのスキを突いて攻撃するのだ。まれにダッシュで近づいて投げにくるのだが、このゲームではダッシュからすぐに投げを決めることはできないので、返すことは難しくない。接近してきたところを投げ返したり、連続技を決めたりできる。

なんだが、どれもカッコいい戦法ではないが、山崎はそういうキャラなのであきらめてくれ。

新技&隠し技

新必殺技の裁きの匕首は、連続技に組み込むといい。判定も強く、相手のしゃがみキックを潰すこともできる。Aで出せばガードされても反撃されない。

前号でも述べた蛇使いキャンセルはフェイント、パワーゲージために使えるほか、通常技をキャンセルして出すことで、通常技のスキをなくすことができる。今のところ、近距離立ちC攻撃→（キャンセル蛇使いキャンセル）→近距離立ちC攻撃が連続技になることが確認されている。他にも色々つながるかも。

また、蛇使いはずっとためていると、ドンドン威力がアップするぞ（最大8秒間程）。

潜在能力ドリルはコマンド投げだが、間合いはかなり狭く、決めにくい。Cボタン連打で4段階にグレードアップするが、最高威力は普通の人間に出せるのだろうか？　私は連射装置に頼ってやっと出せました（自力では四段ドリル（3）が限界）。



やはり連射装置に頼るしか



蛇使いキャンセルは使い勝手がいい

キャラの性能評価

攻撃力　A
非常に攻撃力は高い。蛇使いはすぐに発射すると雀の涙ほどのダメージだが、最高までためるとギロチン並みの威力になる。

リーチ　B
遠距離立ちC攻撃や蛇使いのリーチは長いが、その他の技はかなり短い。その差が大きく、そのせいで扱いにくいキャラになっている。

素早さ　D
遅いといわざるを得ない。接近戦は苦手で、攻め込まれるとつらい。ガードキャンセルもまったくアテにできないし。

食らい判定の大きさ　D
背が高いため、ジャンプ攻撃を食らいやすい。しかし座高は意外と低く、しゃがんでいれば当たらなくなる攻撃も結構多い。

総合　D
ジャンプ攻撃やオーバースウェー攻撃が弱いため、なかなか攻め込めない。待ち気味の闘いになるが、攻め込まれてしまうとつらいし…。

技コマンド表

●投げ技	
ブン投げ	➡+C
●接触技	
パチキ	↘+C
●コマンド技	
ブッ刺し	➡+A
昇天	↙+A
●起き上がり攻撃	
目ツブシ	起き上がり時C
●追い打ち攻撃	
鉄の爪	転ばし時⬇+C
●必殺技	
蛇使い（前方）	⬇↙⬅+C（ため押し）
蛇使い（対空）	⬇↙⬅+C（ため押し）↗
サドマゾ	⬅↙⬇↘➡+B
倍返し	⬇↘➡+C
裁きの匕首	➡↙➡+AorC☆
蛇使いキャンセル	ため中にA
●超必殺技	
ギロチン	➡↘⬇↙➡+BC
●潜在能力	
ドリル	接近してレバー1回転+C
四段ドリル（2）	1秒間に8回C連打 ※
四段ドリル（3）	1秒間に10回C連打 ※
四段ドリル（4）	1秒間に16回C連打 ※

※のついているものはドリル中に入力する技

キャンセル表

	パンチ	キック	C攻撃
近距離立ち	○	○	○
遠距離立ち	○	○	△
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	×	×	×
垂直大ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
斜め大ジャンプ	×	×	×
対オーバースウェー	○		
避け攻撃	○		
ブッ刺し	△／△		
昇天	○		

●技コマンド表中の☆のついた技はガードキャンセル必殺技を表しており、キャンセル表、コンビネーションアタック表中の△はガード時のみキャンセルがかかることを表しています。尚、キャラの性能評価の評価は編集部調べによるものです。

キャラ別対CPU戦攻略

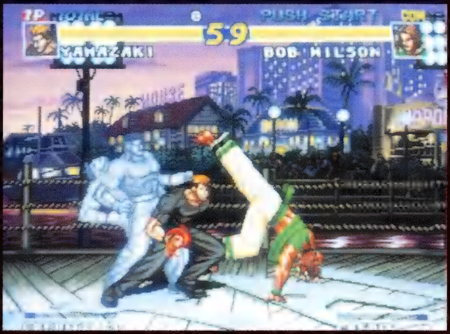
では、基本戦法に沿って、相手キャラ別に攻略していこう。

基本戦法①を使うのはボブ、舞の2人。

舞の起き上がりには跳び込まないように。リバーサル陽炎の舞で返されてしまう。

勝手に陽炎の舞を出すことも多いが、終り際にスキがあるのでそこを攻撃できる。蛇使いを決めてもよいが、跳び込んだほうがおトク。ドリルが出せるなら、空ジャンプからドリルも決められる。

ボブにはもう一つパターンがある。遠くで垂直小ジャンプC攻撃を空振りするとワイルドウルフを出してくるので、着地と同時にサドマゾを出して返す、というもの。



ワイルドウルフはサドマゾで返す

基本戦法②を使うキャラはテリー、ダック、崇秀、ジョー、双角、アンディ、崇雷、ホンフゥ。対空必殺技を持っているキャラはそれを出してくることがあるが、まず空振りする。そのスキに連続技を決めよう。

テリーはよくバッシングスウェーを使うが、ガード後にすぐD攻撃を出せば返すことができる。キャンセル裁きの匕首→鉄の爪で大ダメージを与えてやろう。

双角も幻夢陣をよく出す。ガードしたらすぐに近距離立ちC攻撃を当てよう。もし食らってしまっても、すぐに目ツブシを出すと当てることができる。



このスキに連続技を入れよう

崇秀はコマンド技の光輪殺を対空にしてくることがある。これをつぶすために、少し早めにジャンプC攻撃を出そう。

基本戦法③で闘うのは山崎。また、ホンフゥにも有効。

山崎は立ちC攻撃や蛇使いを空振りすることが多いので、そのスキに立ちC攻撃をいれる。ギロチンは立ちガードしよう。その後、必ずジャンプするので、近距離立ちC攻撃で落とす。

ホンフゥも基本戦法②では負けることがあるので、こちらの戦法を使ったほうがいいかも。

残ったキャラには独特のパターンを使う。

マリーは、蛇使いの「ためモーション」でスタンガンスマッシャー（上段当て身）の空振りを誘うことができる。当て身のモーションを確認したら、すぐにAボタンでキャンセルし、遠距離立ちC攻撃を当てる。これの繰り返しだ。



蛇使いキャンセルで当て身技を誘う

マリーが当て身を空振りしていない時に立ちC攻撃を出してしまうと、中段当て身で取られてしまうので、キチンとマリーの動きを目で確認しながら闘おう。

フランコは、立ちパンチの空振りでメテオショットを誘うことができる。すぐに大ジャンプで跳び込んで、ジャンプC攻撃→立ちC攻撃→キャンセル蛇使いの連続技を決めよう。

ビリーは蛇使い連打だけで勝てる。

最終ボスのギースだが、マリーと同じく、当て身誘いパターンで勝てる。大ジャンプしてパンチを空振りすることでも当て身を誘えるので、着地と同時に連続技を決めるのもよい。ドリルも決まるぞ。



ドリルを[illegible]めれ!!

コンビネーションアタック

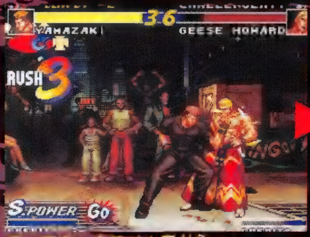
まずは、基本となるA、B、CとB、B、Cの組み合わせから説明しよう。

この中では、しゃがみB、↓+B、Cが使いやすい。最初の2発が、立ちガード不能だし、結構リーチも長くて当てやすいためだ。最後のCはキャンセルがかかり、キャンセル裁きの匕首の連続技がかなり強力だ。

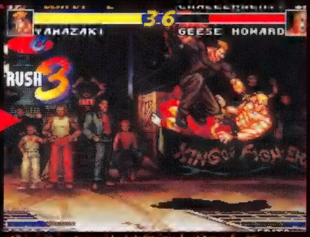
最後を↙+Cにすると、相手を空中にふっ飛ばす。なんと、ここにキャンセルギロチンが空中で追い討ちとして入る！　その威力たるや、目も当てられないほどだ。ギロチンが出せる状態になったら、常に狙っていきたい連続技だ。

続いてB、Cの組み合わせ。立ちB、→+Cは手前ライン飛ばし、立ちB、Cは奥ライン飛ばしだが、どちらも相手がしゃがんでいると当たらない。使えない。

最後にA、C、C、A、C、C、Cは威力も高く、キャンセルもかかるので連続技にもってこい。A、C、C、→+Cは、最後がしゃがみガード不能だが、前フリが長いのでまず警戒されてしまうだろう。これを使うぐらいなら、しゃがみB（からのコンビネーションアタック）とブッ刺し（→+A）で2択を迫るほうが実用的。



C・アタックの↙+Cから…



ギロチンにつなげることができる

コンビネーションアタック一覧表

1発目	2発目	3発目
Aボタン・近距離 ○	Bボタン ○	Cボタン ○
Aボタン・遠距離 ○	→+Bボタン ○	→+Cボタン ×
Bボタン・近距離 ○	↓+Bボタン ○	↓・↘+Cボタン ×
Bボタン・遠距離 ○		↙+Cボタン ○
屈みBボタン ○		

1発目	2発目
Bボタン・近距離 ○	→+Cボタン ○
Bボタン・遠距離 ○	Cボタン ○

1発目	2発目	3発目	4発目
Aボタン・近距離 ○	Cボタン ○	Cボタン ○	←+Cボタン ×
Aボタン・遠距離 ○			Cボタン ○
			→+Cボタン ×

秦 崇秀（じん ちょんしゅう）

攻略／T-DEN



基本戦法

前半の相手（4人目くらい）までと、スタート直後など自分の体力に余裕があるような時には、ジャンプC攻撃で跳び込んで連続技を狙おう。

もしジャンプC攻撃をガードされたら、近距離立ちパンチを出そう。するとほとんどCPUはガードするので、すぐにしゃがみC攻撃を出せば、立ちガードしている相手を転ばせることができる。

4人目以降からは、以下2つの戦法が有効。まず1つ目は相手が近づいてくるのを待ち、しゃがみC攻撃の先を当てるように出す。ヒットすれば相手は転ぶので、起き上がるのを待ってくり返そう。

もししゃがみC攻撃をガードされたら、キャンセルで弱の帝王天眼拳を出すと、相手は必殺技を出そうとして当たったり、スウェーラインに逃げたりする。ヒットかガードしたら、もう一発、弱の帝王天眼拳を出して、無理やり相手をスウェーラインに移動させよう。スウェーラインに移動させることができたら、戻ってくるのを待ち、CPUのオーバースウェー攻撃をガード後、すぐにしゃがみC攻撃で反撃しよう。これが基本戦法①だ。

2つ目は、帝王神眼拳のCで相手の背後に回るようにすると、相手は逆方向に必殺技を出すか、こちらを通常技や必殺技で反撃しようとするので、逆方向に必殺技を出した時は相手のスキに連続技を狙い、必殺技や通常技で反撃された場合はガード後、すぐにしゃがみC攻撃を出せば、かなりの確率でヒットするのでこれをくり返そう。

注意点としては、相手が画面端近くにいる時に使わないようにすること。リングアウトになる可能性があるからだ。

これが基本戦法②。

連続技は、ジャンプC攻撃→近距離立ちC攻撃→キャンセル帝王神足拳や、ジャンプC攻撃→近距離立ちパンチ→立ちA→キャンセル帝王神足拳がある。



しゃがみC攻撃をガードされたら…



キャンセル天眼拳を出すようにしよう



ここからしゃがみC攻撃につなげよう

新技&隠し技

崇秀の新技は1つ。帝王神眼拳だ。押すボタンによって出現場所を変えることができるワープ技。攻撃判定はなく、Aボタンだとその場に再びワープし、Bボタンで頭の上から落下する。そして、Cボタンで相手の後ろに出現する。

隠し技も、帝王神眼拳綱落しかない。帝王神眼拳をBボタンで出し、相手の頭上から落下する時にA～Cのボタンのいずれかを押すと、回転しながら落下攻撃する。

この技はしゃがみガード不能で、立ちガードされたとしても反撃を受けることは少ないだろう。



しゃがみガード不能だ



障害物が壊れていたら要注意

キャラの性能評価

攻撃力 D
前作と比べると攻撃力が低くなり、平均以下になってしまった。連続技に適している技が帝王神足拳しかないのも低い原因の1つだ。

リーチ D
体が小さいので、リーチは短い。その中でもリーチがあるのが、しゃがみガード不能である➡+Aの光輪殺と、しゃがみC攻撃だけだ。

素早さ A
兄の崇雷とともに、前作から素早さは全キャラ中1位といってもいいだろう。崇秀は攻撃力の低さを素早さでカバーしよう。

食らい判定の大きさ A
兄の崇雷とともに、背が女性キャラ2人よりも低く、しゃがんでいると当たらない必殺技も多い。かなり小さいといえる。

総合 D
動きは非常に素早いのだが、攻撃力と防御力が低すぎるのが辛い。うまく相手を混乱させることができれば、かなり闘えるのだが…

キャンセル表

	パンチ	キック	C攻撃
近距離立ち	△／△	×／×	○／○
遠距離立ち	△／△	△	△/×/×
しゃがみ	○／○	△／△	○
垂直小ジャンプ	×	×	×
垂直大ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
斜め大ジャンプ	×	×	×
対オーバースウェー	○		
避け攻撃	○		
龍回頭	×		
光輪殺	△／△		

技コマンド表

●投げ技	
発勁龍（はっけいりゅう）	➡+C
●コマンド技	
龍回頭（りゅうかいとう）	↘+C
光輪殺（こうりんさつ）	➡+A
●必殺技	
帝王神足拳（ていおうじんそくけん）	➡➡+A
帝王天眼拳（ていおうてんげんけん）	⬇↘➡+AorC
帝王天耳拳（ていおうてんじけん）	➡⬇↘+AorC☆
帝王神眼拳（ていおうしんげんけん）	➡↘⬇↙⬅+AorBorC
帝王神眼拳鋼落（ていおうしんがんけんこうらく）	帝王神眼拳B中A～C
●超必殺技	
帝王漏尽拳（ていおうろじんけん）	⬇↙⬅➡+BC
●潜在能力	
帝王宿命拳（ていおうしゅくみょうけん）	⬇↙⬅➡+C

●技コマンド表中の☆のついた技はガードキャンセル必殺技を表しており、キャンセル表、コンビネーションアタック表中の△はガード時のみキャンセルがかかることを表しています。尚、キャラの性能評価の評価は編集部調べによるものです。

キャラ別対CPU戦攻略

テリーには基本戦法①でOK。この他、テリーはやたらスウェーしたり、必殺技を出してくるので待とう。

ダックには、まず間合いを離して弱の帝王天眼拳を連発する。フライングスピンアタックとダックフェイクエアーは、帝王天耳拳で攻撃しよう。

崇秀には基本戦法②を使っていく。CPUは→+Aの光輪殺か帝王天耳拳を出したり、立ちC攻撃を出してくるので、立ちガードする。光輪殺をガード後、すぐにしゃがみC攻撃を出すと、うまい具合にヒットする。

マリーは基本戦法①。マリーはクイックスウェーなどを出そうとして弱の帝王天耳拳に当たる。あとはくり返そう。

対ジョーは、間合いを離して弱の帝王天眼拳を連発すると、スラッシュキックを出そうとして当たるので楽勝。

双角も基本戦法①でOK。双角はまきびしを出そうとしてしゃがみC攻撃を食らってくれることがある。

アンディも基本戦法①でOK。アンディは、斬影拳を出そうとして当たってくれることがある。当たった場合は連続で弱の帝王天眼拳を出そう。

ボブは間合いを離して弱の帝王天眼拳を出すと、ボブは避けようとして当たってくれるのでこのくり返しでOK。

舞もボブと同じ戦法で、舞にムササビの舞を出させるようにする。ムササビの舞を出したら、帝王天耳拳で反撃。

フランコは別パターン。Bボタンで帝王神眼拳を出し、ボタンを押さずに着地すると、フランコは立ちパンチを空振りして、パワーバイシクルを出してくるので、着地したらすぐに弱の帝王天耳拳を出せばいい。あとはこのくり返し。

対キム。間合いを離して弱の帝王天眼拳を出したり、飛燕斬に注意しながら基本戦法①を使いスウェーさせよう。

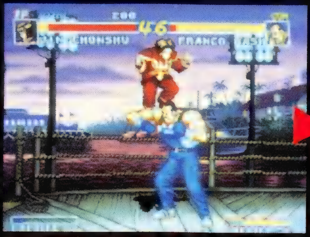
対崇雷。キムと同じ。①を使って逆方向に帝王天眼拳や帝王漏尽拳を出させたり、帝王天耳拳をガードしたあとに、近ければA、A、↓+Cもしくはキャンセル帝王神足拳。遠いようならばしゃがみC攻撃だ。

対ホンフゥ。制空烈火棍に注意しつつ基本戦法①を使っていく。基本戦法②も使える。

対山崎。しゃがんで近づいてくるのを待ち、しゃがみC攻撃を空振りしないように出し、転ばせるようにするか、裁きのヒ首を出してくるのを待ってガードしてからしゃがみC攻撃で転ばせる。転ばせることができたら山崎が起き上がるのを立って待ち、起き上がったらしゃがみC攻撃を出すと何らかの技を出そうとして当たって転ぶ。そのあと転ばせたら1キャラ分くらい前進してくり返せばOK。

対ビリー。間合いを離して弱の帝王天眼拳を連発すると、ビリーは三節棍中段打ちを出そうとして当たったり、強襲飛翔棍を出してくる。強襲飛翔棍は帝王天耳拳で迎撃だ。

ギースには基本戦法①を使う。ギースは帝王天眼拳をガードするか、技を出そうとして当たるか、スウェーするかのいずれかの行動を取る。ガードされたら近づいてくるのを待ってくり返す。



Bの心眼拳で技を誘って…



帝王天耳拳でつぶしていこう



少し遅らせてしゃがみCの繰り返し



強襲飛翔棍は帝王天耳拳で返せばOK

コンビネーションアタック

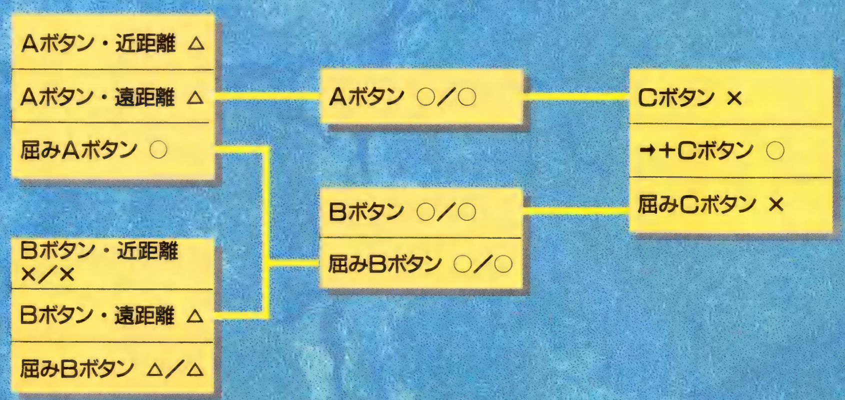
A、A、CやB、B、Cなど、3発目のCはしゃがみガード不能の技になり、ヒットすると、後方にふっ飛ばすことができる。ただし、キャンセルはかけられない。

最後を→+Cに変えると、相手を手前ラインに飛ばすことができ、キャンセルも可能になる。キャンセルでCボタンの帝王神眼拳を出せば、相手がバックステップしたり、Cのオーバースウェー攻撃をしてきた時は、D攻撃を当てることができる。

↓+Cは、当たると相手を転ばせることができるが、キャンセルはかからない。

使えるコンビネーションアタックは、A、A、↓+C or C。↓+Cは立ちガード不能で、ニュートラルCはしゃがみガード不能だ。この2つをうまく使いわけて、相手のガード方向を惑わそう。また、最後のCの代わりにキャンセル帝王神足拳を出せば、連続技になる。相手のスキにはこの技を狙っていこう。

コンビネーションアタック一覧表





Cボタンの場合は下ガード不能だが…



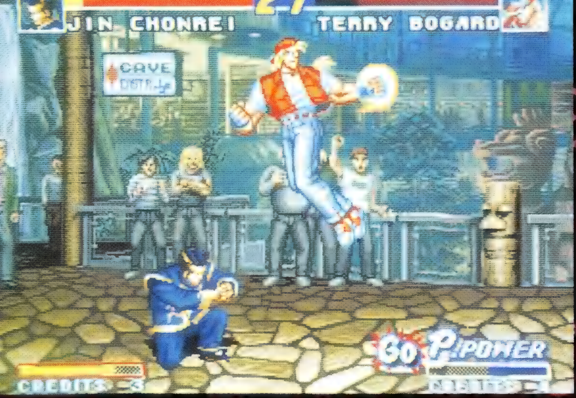
↓+Cは上ガード不能。2択攻撃だ

秦 崇雷（じん ちょんれい）

攻略／H.K



基本戦法



こういう技のガード後に反撃しよう

崇雷の対CPU戦での基本戦法は、大きく分けて以下の2つがある。

まず、相手が近づいてきたところにしゃがみC攻撃の先端を当てていき、それにキャンセルをかけて帝王天眼拳を出していくパターン。帝王天眼拳は、強だとスキが大きいので、必ず弱を使うように。

相手キャラによって、反応が違ってくるので、細かいパターンはCPU攻略を参照してほしい。これが基本戦法①。

次に、ガードを固めて待ち、相手がスキのある技を出してきたら反撃していくパターン。ただ待っているだけなので、パターンというわけではないのだが、このゲームのCPUは勝手に暴れまわることが多いので、かなり有効だ。これが基本戦法②だ。

その他、相手をダウンさせたあとに、しゃがみC攻撃の先端をかすらせる程度に重ねると、無敵技の空振りを誘うことができるキャラもいるので覚えておこう。（以下誘いパターン）



しゃがみCで相手の無敵技を誘う

技のスキに入れる連続技は、しゃがみパンチ×5～6からA、→+Cのコンビネーションアタックで奥ラインに飛ばし、すぐに立ちD攻撃→キャンセル帝王神足拳（遠距離）がおすすめ。A、Cにつないでダウンさせてもいい。これは、誘いパターンに移行する際にも使える。

相手キャラによっては、→+Cを当てたあと、しゃがんで待っていると、オーバースウェー攻撃を空振りしてくれる。そこに、再びしゃがみパンチからの連続技を繰り返していくというパターンも可能だ。（以下繰り返しパターン）

超必殺技の帝王宿命拳も有効な技。なぜかオーバースウェーして食らってくれることが多いのだ。離れてこの技を連発しているだけでも、かなり勝つことができる。



いざとなったら帝王宿命拳を連発せよ

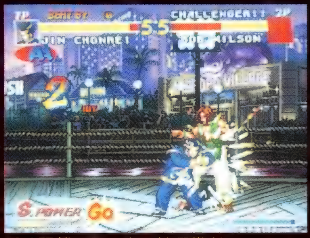
最後に一つ注意点を。CPUの不知火舞は非常に強いので、初めの方、できれば1人目に選択するようにしたい。出てこないように順番を選んでしまってもいいだろう。

新技&隠し技

まず、コマンド技の龍転身は前号で紹介した通り、ただの前転技で食らい判定もあるので、使いところに困る技。

次に、隠し技の帝王神足拳（遠距離）だが、通常のものとの違いは、前に進む距離が長いだけ。同じような使い方ができるし、奇襲技として使える。ただ、コマンドが多少難しいのが難点だ。

潜在能力の帝王龍声拳は、多少、技が出るのが遅いものの威力が大きく、画面端近くまで届く。帝王宿命拳と混ぜて使うのが効果的だが、声でバレてしまうので、音量を低めに設定した方がいいかも。



届く距離の長い帝王神足拳だ



宿命拳よりも出が早く、端まで届く

キャラの性能評価

素早さ A
崇雷は崇秀と同じように、全キャラ中屈指の移動スピードを持っている。やはりこの移動スピードを活かした闘いが必要になってくる。

攻撃力 C
単発攻撃の威力は弱いが、しゃがみパンチからの連続技や、超必殺技、潜在能力の威力を含めて考えると、Cが妥当な線だろう。

リーチ D
全体的に技のリーチが短い。必殺技では帝王神足拳が、通常技ではしゃがみパンチと立ちパンチの他、奥ラインへのD攻撃が長いだけだ。

食らい判定の大きさ A
崇秀と同じく崇雷は非常に背が低く、しゃがむと他のキャラが当たるような技でも当たらない場合がある。そのため、連続技も食らいにくい。

総合 B
背が低いので、相手の連続技を食らいにくいという利点はあるが、自分から攻める技があまりにも少ないため、他のキャラと比べると不利だ。

技コマンド表

	パンチ	キック	C攻撃
近距離立ち	○	○	○／○
遠距離立ち	○	○	△／△
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	×	×	×
垂直大ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
斜め大ジャンプ	×	×	×
対オーバースウェー	○		
避け攻撃	○		
龍殺脚	○／○		

キャンセル表

●投げ技	
発勁龍	→+C
●コマンド技	
龍殺脚	→+B
●必殺技	
帝王神足拳	→→+A
帝王天眼拳	↓↘→+AorC
帝王天耳拳	→↓↘+A☆orC
帝王漏尽拳	↓↙←→+C
帝王他心拳	↓↙←+B
龍転身	↓↘→+B
帝王神足拳（遠距離）	→→→+A
●超必殺技	
帝王宿命拳	→←↙↓↘+BC
●潜在能力	
帝王龍声拳	→←↙↓↘+C

●技コマンド表中の☆のついた技はガードキャンセル必殺技を表しており、キャンセル表、コンビネーションアタック表中の△はガード時のみキャンセルがかかることを表しています。尚、キャラの性能評価の評価は編集部調べによるものです。

キャラ別対CPU戦攻略

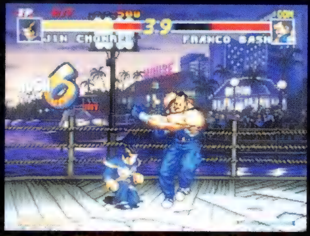
基本戦法①が有効なのが、マリー、双角、アンディ、ボブ、フランコの5人。各キャラごとの詳しいパターンを解説しよう。

マリーは、帝王天眼拳をバーチカルアローで抜けようとして食らってくれる。もし抜けられても、こちらには当たらないので、連続技を決めていけばいい。

双角とアンディは、帝王天眼拳が当たりまくるので問題なし。たまにしゃがみC攻撃に無敵技を合わされるが、気にせず続けていこう。アンディは、起き上がりに無敵技を誘うパターンも通用する。

ボブは、遠距離での帝王天眼拳連発が有効。近づかれたらしゃがみC攻撃→キャンセル帝王天眼拳で追い払おう。

フランコは、帝王天眼拳をウェービングブローやスウェー移動をしてくる。前者はガードして連続技、後者はしゃがみD攻撃だ。連続技のあとは、➡+Cで止めての繰り返しパターンが使えるぞ。



しゃがみ歩きから再び連続技を

基本戦法②は、テリー、ダック、ホンフゥ、崇秀、崇雷、山崎に有効。

テリーには、ライジングタックルとパッシングスウェーのあとのオーバースウェー攻撃をガードしたあと、しゃがみパンチからの連続技だ。

ダックの場合、相手の体力が少なくなるとブレイクスパイラルを食らうので注意。体力を減らしたら離れて帝王天眼拳を連発し、フライングスピンアタックやダックフェイクエアーの着地に連続技を決めていったほうがいい。

ホンフゥは、電光石火の地をガードしたあと連続技を決めていく。帝王神足拳（遠距離）まで決めれば、そのあと電光石火の地を出すことがあるので、さらに連続技を決めていこう。



神足拳後は様子を見るように

崇秀、崇雷は帝王天耳拳を出してくるのを待とう。崇秀は性能のいい中段技があるので、立ちガードで待つように。2人とも、一度転ばせてしまえば誘いパターンが通用する。

山崎は、待っていると裁きの匕首を出してくるので、ガードして連続技から繰り返しパターンでOK。ダッシュしてくることもあるが、しゃがみパンチで止めればいいだけ。

その他のキャラは、独自のパターンで倒すのがいい。

ジョーは、中間距離でしゃがみパンチを出すと、黄金のカカトや跳び込みを誘うことができる。どちらもしゃがんでいれば当たらないので、着地に連続技を決めよう。



背が低いのでカカトには当たらない

舞に対しては、大ジャンプC攻撃から連続技を狙っていこう。これだけでは辛いが、帝王宿命拳に頼れば勝てる。

キムは、しゃがみパンチをギリギリ届かない間合いで出すと、飛燕斬を出すので、連続技でダウンさせ、誘いパターンで倒そう。

ビリーは、離れて帝王天眼拳を連発していると、強襲飛翔棍を出してくるので、帝王天耳拳で返していくだけ。

最後のボス、ギースに対しては、大ジャンプの上昇中にC攻撃を空振りすると、上段当て身投げを空振りするので、着地後、連続技を決めよう。離れて帝王宿命拳も有効だ。



W烈風拳を出して勝手に食らう



しゃがみパンチを6発決めてから!



コンビネーションにつなぐ

コンビネーションアタック

しゃがみパンチを数発入れてから、A、➡+Cもしくはニュートラル Cのコンビネーションが有効。➡+Cは相手を奥のラインに飛ばし、ニュートラルCは相手を吹っ飛ばす。また、Aにキャンセルをかけられるので、しゃがみパンチがガードされているのかを見極めてから使い分けよう。しかし、ガードされてもスキは小さいので積極的に使っていける。

この他のコンビネーションとしては⬇+A、⬇+Aまたは立ちB、⬇+Cまたは立ちCがある。ダメージは全体的に少なめだが、最後の⬇+Cまたは立ちC以外はキャンセルがかかるので、突進系必殺技につなげよう。

コンビネーションアタック一覧表

Aボタン・近距離 ○ / Aボタン・遠距離 ○	Aボタン ○	Cボタン × / ➡+Cボタン ○ / 屈みCボタン ×
屈みAボタン ○ / Bボタン・近距離 ○ / Bボタン・遠距離 ○	Bボタン ○ / 屈みBボタン ○	Cボタン × / ➡+Cボタン ○ / 屈みCボタン ×
屈みBボタン ○		



激しい攻撃の中を駆け抜け 敵の本拠地に突入! 今、最後の闘いが始まる…

PULSTAR

『PULSTAR』™
徹底攻略第6弾。
遂に最終ステージ8を攻略。
これで全面クリアは間違いなし!

攻略/DSP-たろりん

エイコム	シューティング	305M

MVS	発売中 ¥88,000	カセット	発売中 ¥32,000	CD	発売中 ¥8,800

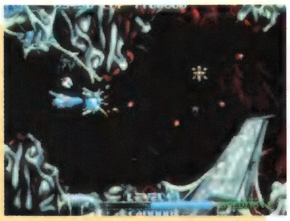
STAGE FINAL LIFE OR DEATH

前半

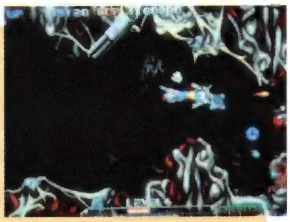
まず、イオを装備していたら（復活の場合以外は装備しているはず）すぐに右下に向けて固定しておく。地形の裏側にいるカーマイン（青い巨大な弾を撃つ）を破壊するためだ。イオがない時は弾のスキを見て正面にいってためショットを撃ち込もう。

次に強敵ビーガが正面から登場。波打つ軌道を描きながら飛んできて、しばらくすると8方向に分裂する。正面にいって分裂前に破壊してしまおう。分裂されても、その破片はボイジャーで防ぐことができる。復活の時はボイジャーがないので無理をせず、破片の隙間に入ってやり過ごす方が無難。

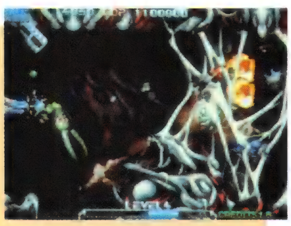
ビーガをやり過ごすと、下にホーミングレーザーのアイテムを持ったアイテムキャリアが出る。復活の時は必ず取らねばならないが、地形がジャマで撃ちにくい。うまく連射ショットを使えばすぐに撃てるが、これができなかったら右上に逃げていく時に撃とう。



破片は防ぐか隙間でよけるかする



地形の裏にいるので撃ちづらいぞ



サムチョは正面にくるのを待つ



アイテムのTは、復活の生命線!

アイテムキャリアの出現直後に、下からサムチョが出現。サムチョは自機とY座標が合うと反応して自機に突っ込んでくる。正面にくるのを待ち、そこにためショットを撃ち込んで破壊するのが基本だ。ここでは3匹のサムチョが出るが、すべて画面左端で撃つことが可能（というか、最後の1匹がくるまで画面左端で待っていないと危険）。

仲間（?）が捕まっているところを過ぎると、ピラービ地帯に入る。ピラービが飛ばしてくるピンクの細かい毛のような物は地形で跳ね返るため、注意して見ていないと上下や後ろから飛んでくることがある。破壊可能だからといってナメてかかることのないように。もちろん、前から飛んでくるザコの弾にも気をつけよう。最終面だけに、弾の数はハンパじゃないぞ。



ピラービの毛は全部撃ち落とす

強敵ガジ登場

背景のパイプのようなものが見えたら要注意。強敵ガジの登場だ。ガジはパイプの中から5匹出てくる。頭を狙って撃たないとダメージを与えられないうえ、非常にカタいので、軌道を覚えて対処しないと体当たりをされてしまう。しかし、手強い分、破壊すれば1万点の高得点だ。

1匹目と2匹目は出現後まず左に向かってくるので、すぐに頭にためショットを撃ち込んで破壊してやろう。3匹目は右に飛んでいって画面外に消えてしまうので無視する。これを破壊するのはちょっと無理だと思う（ボイジャー完

全分離を使えば別）。続く4匹目は左にくるのでできれば破壊したいが、装備が整っていないとつらい。その時は下の地面スレスレの位置でやり過ごそう（ザコの弾に注意）。5匹目は右にいったあと、クルッと旋回して左に戻ってくるので、そこを狙って撃てば破壊可能。まあ、無理をせずに、華麗な（?）踊りを眺めていてもいい。それよりも、ピーガの破片やエメラルダス（ザコハッチ）から出てくるザコに気をつけておこう。

その後はピラービとザコの攻撃が続く。ピラービは連射ショットやためショットでドンドン破壊していこう。残してしまうと、ピンクの毛が画面内を飛び回ってかなり厄介だ。これで得点を稼ぐことも考えられるが…。

このエリアの最後の、通路が狭まっているところでは、ザコの弾がすごいことになっているが、ビビらずにボイジャーで防いで突き進んでいこう。


1、2匹目はカンタンに破壊可能


5匹目は戻ってきたところを撃つ

最大の山場、気合いを入れろ！

ここからがいよいよ最終面の山場、サムチョ（通称クラゲ）とジェンドル（通称棒）のエリア。いわゆるクラゲ&棒地帯だ（何が「いわゆる」だかよく分からないが）。このエリアでは特にサムチョの出現位置を覚えておかないと話にならないぞ。サムチョの対処方は前述の通りに、正面にくるのを待ってためショットだ。放っておくとピンク色のビームを前方180度にバラまいたり、中途半端にダメージを与えると3匹に分裂したりとかなり厄介なので、確実にしとめていこう。

サムチョ大暴れ

まず、上からサムチョ1匹目。画面左端で撃つ。

続いてパイプからジェンドル1本目。胴体部のくびれから出す緑のビームに気をつけて、先端部を撃って破壊。上のピラービも逃さず撃つべし。

その後は画面左端で待機。下からサムチョ3連発だ。1匹目と2匹目は出現直後に撃てるが、3匹目は画面左端に出現するので、すぐに破壊することはできないばかりか、体当たりをされる危険性もある。3匹目はやや遅めに出てくるので、その前に、画面内に出ている2本目のジェンドルを破壊してしまおう。そして、3匹目がくる前に少し右に出ておいて、サムチョが後ろから出てきたら下にさがってすれ違い、左に回り込んで撃とう。慣れが必要だがマスターせよ！　同時に右上からもサムチョが出てきているが、こちらは問題ないだろう。もう1匹同じ位置からくるサムチョも左で撃てば楽勝。

少し進んで、3本目のジェンドルを破壊したら、画面左下へいく。またも下からサムチョが3連続でくるのだ。ここでは右下の地面をカーマインがうろうろしているが、これに気を取られているとサムチョにやられてしまう。カーマインは遠くからためショットで破壊してしまえ。肝心のサムチョだが、さきほどと同じく、2匹は左で撃ち、3匹目は右で待ってから左に回り込んで撃つという対処方でバッチリ。

さて、この3匹目のサムチョと同時に右下からも1匹サムチョがくるが、これは問題ないだろう（ただし、4本目のジェンドルに注意）。Nのアイテムも出るのできっちり回収しておこう。

問題はこのあと。この出現地点からは、スクロールアウト寸前に上下から同時にサムチョが出てくるのだ。画面左端で待って、うまく両方とも破壊するのが理想だ。お薦めのパターンは、まず上のサムチョをためショットで撃ち、すぐに下のサムチョを連射&ボイジャーめり込ませで破壊するというもの。右に逃げる

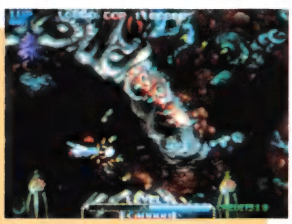

画面の一番左で「待ち戦法」


この緑のビームは実は防げる



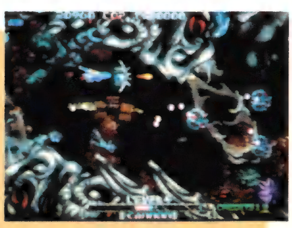
2匹目のサムチョのあと、まずこれを撃ち…


後ろからの3匹目を左下によける


ここも3匹目を左下によける



上下両方とも破壊するのが理想だ


得点を稼ぐならゼッタイ逃すな！

のはちょっと怖いのでやめておこう。
　上下同時サムチョを抜けたら、自機を右に持っていこう。後ろからガジが出てくるのだ。こいつは下に曲がっていくので、上の方で待っていると安全だ。黙っていても右に消えていくので、一度やり過ごしたらあとは放っておいていいだろう。得点が欲しい人は頭が上を向いた時に撃ってくれ。ちなみに、一緒に攻撃してくる5本目のジェンドルとサムチョ3匹は余裕。ここのサムチョは3匹とも画面左端で0Kなのだ。
　ジェンドルの6〜7匹目は同時に上下から出る。棒が上から下から…。軽く先端部をいじめてあげよう。
　7匹目のジェンドルを破壊したら、イオを真下に向けて画面左端中段で待つ。最終面の最難関のピーガ地帯だ。まず前からピーガが2匹セットで飛んでくるので撃つ。しばらくすると後ろからもピーガが、さらに下から追尾ザコがくる。後ろからくるピーガ2匹の間にうまく入って撃とう。下からのザコはイオの弾で撃つのだ（イオがない場合はうまく逃げること）。最終的には下からのザコの弾と追いかけっこになるが、スローがかかっているのでなんとかなるだろう。一応、もう一つパターンがある。イオを右上に向けて画面左下でねばる、というもの。イオがあればこちらの方が簡単だ。イオがない場合は前記のパターンで。



イオがあれば左下パターンで

後半

　ここからが終盤。このあとで死んだ場合の復活地点になる。
　まずは大量のピラービが迎えてくれる。ここでは厄介なことに地形の裏側にもピラービが配置されていて、非常に撃ちづらい。光子ミサイルがあれば地形の裏側から爆風で攻撃することもできるが、それ以外の場合は連射ショットなりスプレッドビームのためショットで破壊するなりしよう。撃ちもらしてしまったら、後ろからくるピンクの毛に最大限の注意を払うように。
　こうしてピラービを撃っていると、後ろからガジが。すぐに撃ちにいくのは危険なので、しばらく泳がせておく。まずは下にあるエメラルダスを破壊し、右の方に出よう。するとガジが右に寄ってくるのでその上方で待つ。ガジの頭が上を向いたらそこを撃って破壊しよう。得点を気にしないなら破壊できなくてもいいのだが。
　さて、こうしてガジを相手にしていると、後ろからピーガがくる。イオを後ろに向けて撃つこともできるが、ここは勝手に分裂するのを待ち、その破片の隙間でよけるようにする方が安全だ。



ザコハッチの破壊が先決

ジャマな地形に注意

　地形の突起物の裏側のエメラルダスはザコを出し終えたところを破壊。そしてすぐにイオを左上に向けて自機を右下の方に置いておく。後ろから追尾ザコが3匹くるからだ。きっちり撃とう。弾がきたら引きつけながらゆっくりと左に動いて避けていこう。右に逃げると追い詰められてしまうぞ。
　最後にまたガジが後ろから。はっきりいってこいつを破壊するのはムリだと思う。安全を考え、画面の左上付近、ガジの上側に退避。少しあとに右上から出てくるガジは左に飛んでくるので破壊できる。1匹でガマンしよう。まあ、チャレンジャーな君は後ろからくる方も撃ってみてくれ。



ザコ3匹は左によけつつ回り込め



上からくるほうは破壊できるが…

アイテムキャリアを逃すな！

　最後に画面が切り替わる寸前に、画面下にアイテムキャリアがくる。すぐに画面外に逃げてしまうので、覚えておいてすかさず撃ちにいこう。出すアイテムはホーミングミサイル。復活の場合など、サブウェポンアイテムを持っていない時に取ろう。
　画面が切り替わるといよいよラスボス。激烈な戦いに備えて気を引き締めよ！



後ろからのピーガはこの隙間で

BOSS

メントス&ブビー

ボス戦の前に、アイテムが4つ出る。内訳はスピードアップが2つ、リングレーザー、スプレッドビーム。ここではスプレッドビームを取るとよい。復活の場合はリングレーザー（R）→スプレッドビーム（N）と取ろう。



先にRを取ってからNを取るべし

第1形態

第1形態はメントス。その攻撃の対処法を解説しよう。

最初は上下からの5WAY弾。これはボイジャー・イオで防げる。一応、へたに動き回って弾に自ら体当たりしにいかないように気をつけておこう。

次に、弱点である目を開いて、自機を誘導するレーザーを撃つ。まず、目を開けた時にためショットをお見舞いし、そしてレーザーをよけるわけだが、やや上の方に誘導してやってから下によけるようにしよう（この時パワーゲージをためておくこと）。

続けて、口からヘビを出す。ここでためショットを解放、ヘビの頭を撃って一撃で撃ち落とそう。



この弾が画面を埋め尽くすので怖い



レーザーは下によける



ヘビは必ず破壊すること！

もしヘビの破壊に失敗すると厄介だ。ピンクの弾を8方向にばらまきながら画面内をぐるっと1周するのだ。この弾はボイジャーやイオで防げるが、自機の真上付近で撃ってきたりするので怖い。こうなったらとりあえず画面左端で一端ヘビをやり過ごす。弾はうまくボイジャーで防ごう。その後、グルッと回って下に戻ってきた時に撃って殺すべし。

最後に角からビームを5発撃ち、再び目から誘導レーザー。ビームは問題なし。目を開いた時にため撃ちを撃ち込み、レーザーを上に誘導してから下によけるのも、さっきと同じ。

ここまでで1ループだ（長いなぁ）。ちゃんとダメージを与えていれば2ループ目あたりでメントス君をオダブツにできるだろう。この時、画面内に残っている弾に注意！自機は無敵になっていないぞ。

第2形態

第1形態を倒すと、ボスがモーフィング処理のムリヤリな（失礼！）変形でブビーに。

第2形態は画面内をぐるぐる反時計回りに回るので、それに合わせて自機を対角線上に位置させる（つまり自分もぐるぐる回る）ことになる。

最初はお腹のあたりから弾をひたすらばらまいてくる。最初のうちはボイジャーで防いでいればよい。同時に出してくるザコ達はヘプっと撃ち落としてやろう。

しばらくすると口（？）から誘導ビームがくる。誘導ビームというよりは誘導弾の集合というべきか。



上に大きくよけるほうがラクかも

自機は反時計回りに動かすのが基本なので、この誘導弾は当然右によけていくことになるが、右にいくのが早すぎると弾をよけ切れずにやられてしまうのだ。そこで、最初に画面左端の、やや下の辺りに自機を置き（写真を見てね）そこで弾を少し引きつける。それからまず右下に動き、画面最下段にきたら右に動いていこう。こうすればキレイによけられるのだ。一応、誘導弾だけをよけるもっと簡単な方法として、上の方に誘導して真下に動いてよけるというものがあるが、これをやるとばらまき弾に当たって死ぬ可能性大。ダメ。不許可。

さて、この頃になるとボスが左下によってくるので、自機を右上に移動させねばならない。ここがかなり怖く、後ろからばらまき弾とザコの攻

撃を受けることになる。でも、ここはよく見てよけてね、としかいえないのだ。無責任なようだが、だってそうなんだもーん。

　自機が右上端に達した頃、ボスの攻撃がチェンジ。今度は自機を狙ったファイアー弾を連射するようになる。これは画面の外周をキューっと左に動いていけばよけられる。たまに自機スレスレを弾がかすめていって、かなり怖い思いをすることがあるが、絶対よけられるはずだ。画面の左端につきそうになったら左下→下と動いていこう。

　以上で1ループ。さて、いつダメージを与えるかというと、ぐるーっと画面内を1周してきて攻撃が1ループする時。この時ちょうど自機がボスの正面にきているはずだ。もちろん、第2形態になった直後も狙い目。

第3形態

では、最後の第3形態に入ろう。余談だが、こいつの核の黒い玉ってすんごくツルツルしてそうで、なで回したい衝動にかられるのは私だけではないはず。

　最初は赤いビームを12方向にばらまきながら左に迫ってくる。ボスの正面のやや上か下にいよう。ザコも飛んでくるが気にするな。

　ボスが右に戻っていくと、5WAYレーザーを撃ちながら上下に動く攻撃になる。攻撃の変わり目がなかなか危険で、ビームが画面内に残っているのにレーザーが飛んでくるので、2つの攻撃が重なる瞬間があるのだ。でも、これもよく見てよけろとしか…。

　5WAYレーザーを撃ち終わると、今度は黄色いレーザー（左に直進する）を5本平行に撃つ。これまた変わり目に2種の攻撃が重なって恐ろしいことこのうえない。でも、これもよく見ろとしか…。今回こんなんばっか。

　こうして（なにがこうしてだかよくわからないが）よけながらためショットを撃ち込んでいれば、割とあっさり倒すことができるだろう。メッセージ色の強いエンディングをその目で確認してくれ。



おしりがムチャ寒いよー



この辺に誘導して引きつけること



左に迫ってくるが大丈夫



動き続けていれば当たらないハズ



上下に動きながらの攻撃なのでつらい



これが最大の恐怖！　うまく見切れ

おさらいコーナー

今回で攻略も最終回を向かえたが、今まで紹介してきた中で特に難しいところをここでおさらいしておこう。

これで今回から記事を読んでいる君も（まさかそんな悪い子はいないと思うが）クリア間違いなし！

2面BOSS ガーラ・ナーガ



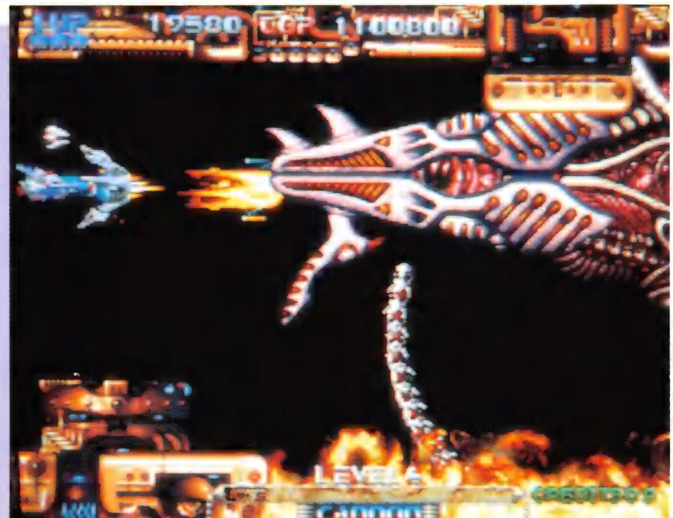
こんな感じで固まってくれるのだ

頭を壊したあとの第2形態、卵＆ザコの攻撃に苦しめられている人は多いと思う。破壊すると4方向に通常弾、さらに三日月型の誘導弾を撃つからだ。

さて、以前本誌の攻略ではあまり撃たずに画面左上付近で卵をよけ続けよう、と述べたが、もっといい対処法が見つかったので紹介しよう（実は何ヵ月も前から分かっていたのだが…）。

それは、ボスの正面辺りでショットを連射するというもの。なんだかこれだけ読むと適当なことをいっているように聞こえるが、ちゃんと根拠はある。卵はボスの背中の辺りから発射されるわけだが、それを発射直後に撃ってしまうわけだ。すると、誘導弾がどうなるかというと…。ナント、ほぼ一直線に連なってまとまって飛んでくるのだ。つまり、このひとまとまりを大きくよけてしまえばいいのだ。何て簡単なんだー！

3面BOSS カルビ



イカリが取れると第2形態になる

最後の弱点部との戦い。実は第2形態に移行する条件は、下のイカリ（ぶらぶらしている奴）を破壊することなのだ。よって、人によっては、ボス戦が始まった瞬間にイカリを破壊して、いきなり第2形態にして戦う人もいるようだ。

しかし、第1形態のうちにダメージを与えておいて、第2形態になった瞬間を倒す方がカンタンだと思う。

イカリは高得点なので必ず破壊したいが、光子ミサイルの爆風で勝手に壊れてくれるはずなので、気にしなくてもいいだろう。

つまり、何がいいたいかというと、本誌の攻略のとおりに戦おうね、ということ。

6面後半



この瞬間に一気に右に抜けろ！

後半に出てくるアシガ（カニ）。以前、下を通って足をくぐろう、と解説したが、実は上側を通ることができることが発覚。しかも上を通る方が簡単。やはりこのテの敵のこういう抜け方は、横シューティングゲームのお約束だったらしい。

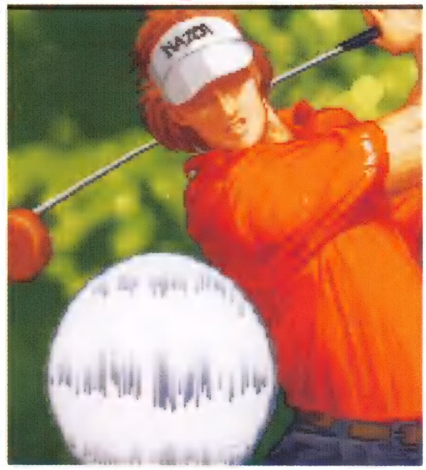
詳しく抜け方を解説しよう。

ヒザ（関節）の部分が下がった時に前に抜けるわけだが、最初にヒザが下がった時に前にいってしまうと、2本の足の間に長時間入っていなければならなくなる。そこで、2回目にヒザが下がるまで待ち、そうなったら一気に2本の足を抜けて前に出る。これで簡単に抜けられるはずだ。



ビッグトーナメントゴルフ

ビッグトーナメントの興奮をそのままに！ 本格的ゴルフシミュレーションゲーム登場!!



ナスカ	スポーツ	133M
MVS 発売中 ¥98,000	カセット 2月発売予定 価格未定	CD 3月発売予定 価格未定

ゲームストーリー

西暦199X年、安定した世界情勢の下、ゴルフシーンは一変した。国家間の垣根が取り払われるにつれて、人々や情報の交流は加速的に流れを早めていた。

ゴルフ界にもまたボーダーレスの波が変革をもたらしつつあり、他国ツアーへの外国人ゴルファー参加があたりまえになった今では、国や地域ごとのツアーシリーズやサーキットもなかば存在意義を失っていた。

時ここにいたって、各国のPGAは統合され、新たにWPGAとして生まれ変わった。全世界を南北アメリカブロック、ヨーロッパ・アフリカブロック、アジアブロック、オセアニアブロックの4つに分割し、それぞれに「ワールドツアー」を設定。WPGA所属のプロゴルファーなら、好きな時に好きなツアーの好きなトーナメントに参加できるように、試合体系を整備したのである。

この革命的な変化は、プロゴルファーたちに大きなチャンスをもたらした。実力選手が自由に競争できるようになり、その結果世界の勢力地図が大きく塗り変わってしまったのだ。才能あふれる若手が、百戦錬磨のベテランが、しのぎを削るエキサイティングなビッグトーナメントが毎週のようにおこなわれている。彼らの目標はただ一つ。「新・4大大会」と呼ばれる、各ブロックで最高の格づけがなされている『ビッグトーナメント』すべて優勝して、グランドスラムを取ることである…。

2つのモードで腕を競え!! 乱入&対戦もあるゾ！

プレイ概要&ルール解説

ゲームをはじめると、プレイヤーはまず、ゲームの種類（ストロークプレイ、マッチプレイ）と使用するゴルファー、チャレンジするコースを選択することになる。今号では、それらの解説をしてみよう。



モード選択。マッチプレイとストロークプレイが可能

ストロークプレイ

プレイヤーは最終組となって、大会最終日の1ラウンド（1～18番ホールまで）をプレイすることになる。

プレイヤーは当初ホールコスト（1ホールプレイ権）を「3」持っている。1つのホールをプレイするごとに1ホールコストを消費し、1ホールが終了すると、プレイヤーのスコアに応じてホールコストが加算される。

ホールコストの加算条件は、別表の通りとなっており、プレイヤーのホールコストがゼロになるとゲームオーバー。

またホールコストは、それ以外にも、指定ホールで実施されるドラコン（ドライビングコンテスト＝どれだけ遠くまで飛ばすかを競う）、ニアピン（いかにカップの近くまで飛ばしたかを競う）コンテストに優勝したプレイヤーにも、1ホールコストが加算されるようになっているのだ。

そして試合が終了すると、最終順位が発表される。どんなにスコアがよくても、ここでゲームオーバーとなってしまい、エンディングになるのだが、優勝者には特別なエンディングが用意されているのだ。目指せ優勝!!

ホールコストの加算条件

ホールインワン&アルバトロス	＋3
イーグル	＋2
バーディー	＋1
パー	±0
ボギー以上	－1

※数値に関しては変更の可能性あり



コースは4種類から



キャラ選択時には性能が出る



ニアピンホールの表示



どこかにドラコンホールが設定されている

マッチプレイ

このモードを選んだ場合、プレイヤーたち（かならず2P）はマッチプレイのトーナメントで決勝に勝ち残った2人のプロゴルファーとなって、18ホールのマッチプレイをおこなうことになる。

マッチプレイとは、1ホールごとに勝敗を決定し、18ホールで勝ち越した方が勝者となる競技方法。ゲーム中では勝ち越した時点で優勝となるのだ。

こちらもストロークプレイ同様、両者とも当初3つのホールコストを持っており、1ホールラウンドするごとに1ホールコストを消費し、両者の間で勝敗を競う。

そして1ラウンドごと勝った方に1ホールコストが加算され、引き分けまたは負けた場合は、ホールコストは加算されない。

また、このモードでは、スコアがよくてもホールコストは加算されず、逆に悪くても減らされることはない。あくまで勝ったか負けたかで勝負するのだ。

そして、どちらかが勝ち越した（決着がついた）時点でマッチプレイは終了し、ゲームは優勝演出へと移る。その後はプレイヤーたちに再試合を要求し、必要なら勝った方のプレイヤーにコンティニューを要求してくるのだ。

負けた方のプレイヤーはホールコストが0になっているので、かならずコンティニューを要求される。

ここで、再試合が決定すれば再び最初からマッチプレイがはじまる。ただし片方のプレイヤーしか再試合に同意しなかった場合は、そのプレイヤーが単独で1Pストロークプレイに移行する。

両方のプレイヤーともに同意しなかった場合は、ゲームオーバーとなる。

また、18ホールを終了した時点でイーブン（引き分け）の場合はサドンデスに入り、もう1度1番ホールからマッチプレイをはじめることになる。

この場合、先に1ホール勝ち取ったプレイヤーの優勝となるのだ。



ライはアップで表示される

乱入2Pマッチプレイ

1Pストロークプレイ中に、もう一人のプレイヤーが乱入することができる。ただしボールが飛んでいる時やホールコスト精算中、18ホール目などでは乱入できない。

乱入が成立すると2Pマッチプレイが最初からスタート。決着がついたあとは、通常のマッチプレイ同様に再試合するかどうかを決める。再試合をしない場合は、乱入した側が勝った時は、1Pストロークプレイを最初から、乱入された側が勝った場合は、乱入される直前のホールを最初からプレーすることになる。

ゲームの進行（1ホール）

①ホールの紹介

ここでは3Dマップとミニグリーン、サブマップでホールを詳しく紹介してくれるぞ。

②ティショット

ティショットをおこなう。ドラコン、ニアピンの決着もこのショットで決まる。

③スルー・ザ・グリーン

全員がグリーンにオンするか、ギブアップするまでショットを続けるのだ。

④グリーン（パッティング）

パットをおこなう。ボールがグリーンの外に出てしまったプレイヤーは、再びグリーンにボールが乗るまでショットを続けさせられるのだ。

⑤ホールアウト

スコアの表示をする。ストロークプレイならホールコストの精算、マッチプレイならばそのホールの勝敗を判定する。

⑥中間報告、次のホールへ

現在の順位や、マッチプレイにおける勝ちホール数などを表示する。マッチプレイの場合は全体の勝利判定もここで決定するぞ。



マップはよーくチェックしておきたい。特に右側のサブマップで距離を!!



ホールアウト時にはこんなデモが



ティショット時。右下の2つのゲージでパワーと高低を決定する

ルール

ゲーム中、基本的なルールは一般のゴルフに準じているが、ゲームならではの特殊なルールも設定されているのだ。いわゆるローカルルールというやつですか?

ストロークオーバー

パー（基準打数）＋3打以上は、強制的にギブアップとなってしまい、そのホールはそれ以上プレイできなくなる。ストロークプレイなら＋1のペナルティを付加され、マッチプレイならそのホールの勝利権を失うことになる。（相手がホールアウトすれば相手の勝ち、両方ストロークアウトなら引き分け）。

相手にその時点で2打差をつけられ、かつボールが相手よりもなお後方にある時、そのプレイヤーはギブアップするかどうかの質問をCPUから受ける。これ以外にギブアップする方法はない。ちなみにOKもなし。



残念…!! 次ホールでがんばろう!

ウォーターハザード

このゲームでは、ラテラル・ウォーターハザード（コースに平行の伸びる細長いウォーターハザード）が、通常のウォーターハザードと同じ扱いになる（ほとんどOB扱いになっている）。

ボールのドロップはグリーン後方にではなく、コースの下方向に決められているので、結果的にカップに近づいてしまうこともありえる。

スロープレイ

1打ごとの制限時間（標準設定では30秒）を越えるとスロープレイとみなされ、1打罰になる。時間がきたからといって、自動的にCPUがスイングをはじめたりすることはないので、素早いプレイをこころがけよう。

ティグラウンド

ティグラウンド上でボールが止まった時は、次打を打つ時に強制的にティアップされてしまう（打ちやすいのでラッキーかな）。

レバー&ボタン操作

レバー編

レバー上下で、クラブを選択することが可能（通常はCPUが適切なクラブをセットしてくれる）。ライ（ボールの位置している場所）によっては、選択できないクラブもあるので注意。

レバーの左右では、ショットする方向を設定する。レバー方向に画面を回転させ、自分の打ちたい方向をうまく調整しよう。

ボタン編

プレイヤーは画面右端にあるショットゲージに合わせてAボタンを2回押し、ボールをショットする。

パワーゲージ上をカーソルが移動しているので、タイミングよくAボタンを押すことで（1回目）、パワーを決定する。普通は100%に合わせるように打つが、距離が欲しい時は100%以上で打つことも必要だ。

2回目にAボタンを押すことで、打球の高さを決定する。今度はスピンゲージ上をカーソルが移動しているので、やはりタイミングよくボタンを押して高さを決定。

ただし、ゲージの赤いところでショットするとミスショットになるので注意しよう。

基本的には中心の線のところで打つのだが、風が強い時や木の下をくぐらせる時などは、ゲージの上方で低いボールを、逆に木やマウントを越す時やグリーンに止まるボールを打ちたい時などは、ゲージの下で高いボールを打つとよいだろう。

Bボタンで左に曲がるフック、Cボタンで右に回るスライスを設定できる（ともに2段階ある）。

設定した弾道は一時的に画面中央に表示される他、コクピットでいつでも確認することができる。



パワーゲージは100%をちょっと越えたところ。SWで残り38Yならオーバーか…

テクニック集

基本操作の他にも、プレイヤーのテクニック次第で色々なボールを打つことができる。ここではそんなスーパーショットを紹介していこう。

バックスピン

●（レバー↓＋Aボタン）

ティショットでスピンを決定する時（2回目のAボタンを押す時）に、レバーを下に入れながら打つと、バックスピンのかかったボールが打てる（ただし、フェアウエイ&ティグラウンドからアイアンで打った時のみ）。バックスピンのかかったボールはよく止まり、グリーンなどでは戻ってくることもある。

スピンゲージと組み合わせて、高くて強いボールを打つのが基本だが、わざと低い球でバックスピンをかけて、風の影響を受けにくい「低くてよく止まるボール」を打つことも可能。

ランニングボール

●（レバー↑＋Aボタン）

レバーを上に入れながらショットした場合、逆に風の影響をほとんど受けないよく転がるランニングボールを打つことができる。

ボールを転がしてピンに寄せたい時、ランを多くして距離を伸ばしたい時に使用するショット。



スライスボールで木立ちを避けて…

パワースイング

パワーの決定時に、パワーゲージのトップ（白く点灯している部分）にうまく合わせることができれば、飛距離が平均より大幅に伸びる「パワースイング」で打つことができる。

ロングホールのティショットや一か八かのショートカット、また飛距離を少しでも稼ぎたいリカバリーショットなど使い道はさまざま。

ただし、うまく合わせられないと目的の場所まで届かず、ガードバンカーに捕まったりするのでご用心。逆に、飛距離をコントロールするつもりが、パワースイングで打ってしまい、グリーン・オーバーでOBになるケースもあるので、プレイヤーにとっては諸刃の剣ともいえる。

ウォーターショット

ウォーターハザード（このゲームではOBでない池や川）では、普通ペナルティを取られて後方から打ち直しになるが、岸に近い浅瀬ではウォーターショットに挑戦することができる。

ただし使用クラブが限定されるうえにゲージスピードが倍になり、ミスショットの確率は数倍に跳ね上がる。プレイヤーは覚悟とテクニックを要求されることになる。

そのかわりペナルティは付加されないので、このショットによって、大逆転のドラマを見ることができるかも？

水切りショット

スピードのある低いボールが川や池の水面上に接触すると「水切り現象」が起きてボールをバウンドさせる（ショット時にレバー上）。

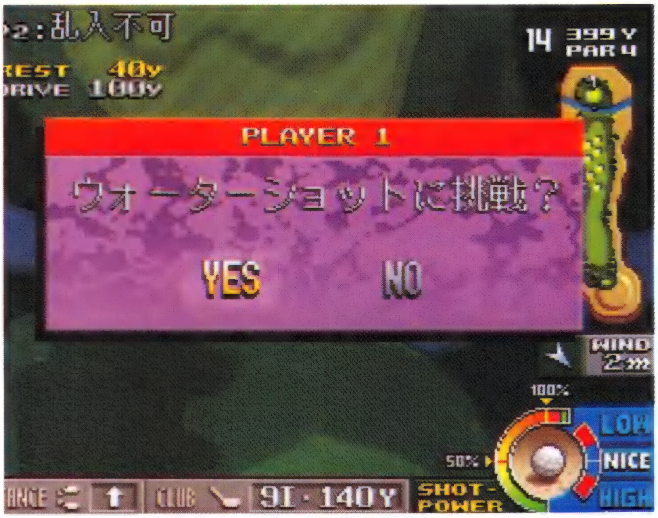
うっかり水際でミスショットをしても、この現象で助かることもあるかも。またこの現象を利用して、川向こうのグリーンアプローチなどにも応用することができるぞ。

パッティング

グリーンにボールがオンするとパッティング画面に切り替わり、パットをすることになる。ラインを表示する点線をカップに合わせ、ゲージが適正距離を示した時にAボタンを押そう。平坦なグリーンなら、そんなに難しくはないだろう。

グリーン上では、クラブを変更したり、フック＆スライスボールを打つことはできない。またグリーンにはプレイヤーの頭を悩ませる起伏（アンデュレーション）があり、芝目がグリーン全体に影響を与えることもあるので、よく注意してパットしよう。

ホールスタート時に紹介されるグリーンとピンの位置を把握して、できるだけ平坦な場所でピンに寄せてショットすることが勝利への近道になるはずだ。



さぁ、靴とソックスを脱ごうか!!



なかなか思い通りに飛ばないぞ！



これが水切りショットだ。しぶきが見えるかな？



ゲージにはベスト距離が白く表示される



ホールコストゼロ!!
くやしい…



ストロークプレイ時には各ホールごとに順位が表示される

米・豪・日・独　個性的な4コースから選択！

このゲームには4つのコースが用意されている

難易度はだいたい同程度。好みのコースでプレイしよう!!

オーストラリア・シーサイドコース



リゾート感満点の
シーサイドコース

ゴールド・コーストに作られた海沿いのコース。全ホールが海に面しており、海越えのホールも多い。

コースは広々としているが、周りの美しい海がプレイヤーに心地よい緊張感を与える。

海はすべてOBなので、ボールコントロールに気をつけなければすぐにスコアを崩してしまう。

特に風が吹いた場合は、ある程度距離を犠牲にしてでも落とし場所を優先する必要が出てくるだろう。逆に一発逆転の要素を常に秘めているコースだともいえる。

ゲーム的にはやはり長めのホールが多く、海に面したホールばかりとあって、プレイヤーに何らかの形でショートカットなどの冒険を用意しているケースが多い。

それだけにプレイヤーの戦略眼が必要とされ、駆け引きの生まれる要素も高い。プレイヤーの実力が一番反映されるコースであろう。

ただ障害物が少ないので、アメリカ以上に長距離打者が有利なコースとなっている。

アメリカ・グランドキャニオンコース



まぁ、ここから打つ
わけじゃないけどね

広いフェアウェイ、長いヤーデージ。グランドキャニオンの一角に作られたこのコースは、世界でも屈指の「タフ」さで知られている。ティグラウンドに立ったゴルファーはその雄大さを賛美する。

そして一見長距離ヒッター有利に映るこのコースには、実は飛ばすほど不利になるような罠があちこちに仕かけられているのである。パワー自慢の猛者たちが、青い顔をしてバンカーと格闘している姿をしばしば目撃することになるだろう。

だが距離が長いだけに刻んでばかりではバーディを取れないこともまた確かである。「ただ飛ばすだけではなく、考えて飛ばさなければ勝てない」というのが的を射ている。

ゲーム的には広いフェアウェイの左右をいっぱいに使った戦略が必要となってくる。バンカーの近くにボールをコントロールして落とすことができれば、攻略はむしろ容易。

ただし飛距離のでないベテランやテクニシャンは向かい風で相当苦戦することになる。

ドイツ・ウッディコース



シュバルツバルト（黒い森）で、
ゴルフなんて…

バーデン地方の森林地帯に作られた伝統あるコース。木立ちによって、ピンやグリーンが直接見えないケース（ブラインド）が多く、アプローチはしばしば困難を極める。

またティショットからボールのコントロールを厳密に要求されることも多く、正確なショットと、綿密な戦略がハイスコアの鍵となる。

各ホールに配置されている「森林」が大きな特徴で、プレイヤーはこれらの木々をいかにしてクリアするかに、頭をひねらなければならないだろう。風、特に横風が吹き出すと難易度は急上昇する。

高いボールで無理をして林越えのショットを放つよりは、フックやスライスでボールを迂回させる方がしばしばいい結果を生む。そういう意味では、テクニシャンに一番有利だともいえる。

逆に弾道が低く曲げにくいパワーゴルファーは苦戦をしいられるだろう。もちろん無難にパーをキープするだけでは優勝できないので、勝負どころでは一発にかけることも必要になってくるだろう。

ジャパン・テクニカルコース



気分はジャパネスク…？

富士山麓に作られたテクニカルコース。距離は短めだが、フェアウェイは狭く、山や川、そして池などの地形によって、ボールの落としどころに頭を使う。

バーディを取った次のホールでダブルボギーをたたくことなど、日常茶飯事。ここで開かれる大会は、最後まで何が起こるか分からないといわれ、ファンを魅了する。事実歴史的な大逆転劇が、度々ギャラリーをわかせてきた。

多彩で入り組んだ地形により、非常に戦略性の高いコースということができる。

左右横方向よりも前後の飛距離をコントロールさせるケースが多く、距離感の正確さは必須条件。

また絶対的な飛距離そのものよりもボールの高低をコントロールする能力も必要とされ、その点でいえばテクニシャンやサムライが有利になることだろう。

ただ飛距離のあるゴルファーには短いミドルホール一オンのチャンスがあり、大きい魅力となっている。

キャラの能力を把握し
難ホールも楽に攻略だ!!

バランスの取れた新世代のヒーロー



ヤングヒーロー
ジョージ・スパイナー
George Spinner

国籍：アメリカ
出身地：シアトル
年齢：26歳　誕生日：10月22日
血液型：A型
家族構成：父、母
趣味：釣り、スポーツ観戦
主なタイトル：全米オープン（2連勝）、全米大陸選手権、プレイヤーズチャンピオンシップ2位

3年前に彗星のように現れた大型新人。アマチュアの頃は、学生トーナメントで2、3回の優勝があるぐらいで特に目立った存在ではなかったが、プロになっていきなり3連勝。

プレイヤーズチャンピオンシップで2位に食い込み、全米オープン、全米大陸選手権を連勝する大活躍。

一躍全米ゴルフ界のヒーローとなった。

特に能力的に飛び抜けたところがないにも関わらず、この成績を収めている秘密は、「目前の状況において常にベストを尽くす」ことだといわれている。

いわゆる「好青年」で、謙虚さと明るい言動で好感を持たれ、マスコミ受けもいい。ギャラリーへのファンサービスも忘れず、ファン層も厚く広い。麻薬撲滅のキャンペーンに協力したこともある。

オーソドックスなプレイもできるし、必要とあらば冒険も可能。

平均的な能力を持つ攻守兼備のゴルファー。コースの得手不得手もなく、戦略も立てやすい。

反面決め手を欠くので、ここ一番の勝負所ではスコアを伸ばせず苦戦する場面もあるだろう。

対人プレイでは、プレイヤー自身が戦略をしっかり立てて個性あるプレイを心がけなければ、負けないまでも勝ちきるのは難しい。

1W飛距離	260Y	
（パワー）	290	
パワー	C	☆☆☆
コントロール	C	☆☆☆
テクニック	C	☆☆☆
リカバリー	C	☆☆☆
パッティング	C	☆☆☆

破壊力無双のスーパーパワー



パワーゴルファー
フェルナンド・アルメイダ
Fernando Almeida

国籍：ブラジル
出身地：サンパウロ
年齢：34歳　誕生日：6月30日
血液型：B型
家族構成：祖父、祖母、父、母、妻、息子2人、娘2人
趣味：サッカー、料理
主なタイトル：全米プロ、全米大陸選手権2位、南太平洋オープン2位

サッカー選手としてブラジルのプロリーグで活躍していたが、ケガでサッカーを断念。

趣味ではじめたゴルフがシングルの腕前にまで上達し、ゴルフで身を立てることを考えはじめた。

そのため、デビューは28歳と遅い。

コントロールに難があってなかなか成績は上がらなかったが、突然全米プロを制してからは、見違えるように強くなった。

思い切ったスイングで飛距離も格段に伸び、相変わらずコントロールに難はあるものの、ゴルファーからは、アメリカ屈指の「イーグルハンター」と恐れられている。

何といっても飛距離があるのでガンガン攻めのゴルフができる。パワースイングならティショットで330Yもかっ飛ばせるので、ロングホールでイーグルが期待でき、短めのミドルなら1オンも可能。

ただしラフやバンカーに落とすと飛距離ががくんと落ちるので、フェアウェイキープは必須条件。またショートゲームが下手なので、あまりグリーンに寄せすぎるのも考え物である。

コースの広いアメリカやシーサイドは得意だがジャパン、ウッディははっきりと苦手にしている。

上級者が記録に挑戦するならば、長打力のある彼につきる。

1W飛距離	280Y	
（パワー）	320	
パワー	A	☆☆☆☆☆
コントロール	E	☆
テクニック	E	☆
リカバリー	E	☆
パッティング	E	☆

コントロール抜群欧州の精密機械



ショットメイカー
ロバート・ランドルト
Robert Landort

国籍：ドイツ
出身地：フランクフルト
年齢：43歳　誕生日：1月1日
血液型：A型
家族構成：妻、息子1人
趣味：クラブの自作、時計集め
主なタイトル：南欧選手権、ドイツオープン（8勝、4連勝継続中）、全英オープン2位

ドイツでは向かうところ敵なしといわれるゴルファー。

精確なコントロールと豊富な情報で、他の追随を許さない。

コースを綿密に調査し、データを徹底的に頭にたたき込んでから試合に臨む。フェアウェイを確実にキープして、ピンそばに寄せる試合運びは「精密機械」と異名を取るほどだ。

趣味のアイアン作りも有名で、自作のアイアンしか使おうとしない。

性能には定評があるが持ち主にはうるさく、彼のアイアンを持っているのは、コー○首相とベル○ハルト・ラ○ガー、ジャッ○・ニクラ○ス、アー○ルド・パー○ーの4人だけである。

ゲージスピードが遅めなので、正確に「100%ショット」を放つことも充分可能。パワースイングもパットも狙いやすい。

ただしラフやバンカーは苦手なので、方向や距離、風の計算など、落としどころをピンポイントで考える戦略眼が要求される。

距離も出るし、高レベルで安定した性能は初心者にお勧めであるが、反面あともう少し距離を伸ばしたい時などに融通が利かない。

またフック、スライスも2段階しかかけることができないので、中級者には物足りないかも知れない。

1W飛距離	270Y	
（パワー）	300	
パワー	B	☆☆☆☆
コントロール	A	☆☆☆☆☆
テクニック	D	☆☆
リカバリー	D	☆☆
パッティング	B	☆☆☆☆

グリーンで魅せるパットの達人



パットマスター
武野　豊茂
Toyoshige Takeno

国籍：日本
出身地：島根県江津市
年齢：31歳　誕生日：4月17日
血液型：O型
家族構成：妻、息子1人
趣味：俳句作り（下手）
主なタイトル：日本プロ（2回）、全米オープン2位、ジャパンクラシック2位

東洋からやってきた見知らぬツアープロが、全米オープンで2位になった。最も好意的な記事でも「タカシ・ムラカミ、イサ○・エイオ○の再来」などの表現にとどまった。

しかしアメリカのゴルフ界が間違いに気づくのに、そう時間はかからなかった。その後は12戦して2勝、2位4回、3位2回、予選落ちなし。賞金を勝ち取るためには、彼は「幸運」も「奇跡」も必要としてはいなかったのである。

渋いプレイもこなせば、風に乗せてのロングドライブでも魅せ、アメリカのゴルフっ子はこぞって彼に夢中になったが、何よりも彼らを熱狂させるのは「東洋の魔術」といわれたパッティングである。

アリゾナマッチプレイ招待でエ○ジ○ガー、ノー○ンを連覇した時にノー○ンがもらした言葉はあまりにも有名である。「彼は必ず1パットで決める。いくら飛ばしてもどんなにアウトドライブしても、日本のパットの達人は、結局最後に勝っているんだ」。以来彼は「パット・マスター」と呼ばれることになる。

基本的な性能は好バランスながら、ややノーマルより劣る。ゲージが長めで速度が速く、ピーキーで使いにくい。

しかしそれだけに潜在能力は高く、使いこなせればパワーとバランスをかね備えた無敵のゴルファーに変身するだろう。もちろんパッティングは超一流。上級者向き。

1W飛距離	260Y	
（パワー）	300	
パワー	C	☆☆☆
コントロール	D	☆☆
テクニック	B	☆☆☆☆
リカバリー	D	☆☆
パッティング	A	☆☆☆☆☆

卓越したスキルで変幻自在の一打



テクニシャン
トーマス・スチュワート
Thomas Stewart

国籍：イギリス
出身地：ヨーク
年齢：30歳　誕生日：9月10日
血液型：AB型
家族構成：妻
趣味：紅茶、F1、競馬
主なタイトル：全英オープン

最近じりじりと頭角を現してきた若手ゴルファーの一人。ふけて見えるが、まだ30歳である。派手ではないがどんな難ホールも的確に攻略し、しばしばミラクルショットを放ってギャラリーを興奮させる。

トーナメントの優勝回数はまだ少ないが、すでに全英オープンというビッグタイトルを制しており、イギリス期待の新鋭である。

ライダーカップでは巧妙な駆け引きと、大胆かつ的確なゴルフで大活躍し、アメリカのファンは敬意を込めて彼を「クレバー・トーマス」と呼んだ。

来年度からはヨーロッパ以外のツアーにも積極的に出場したいと宣言しており、世界的な活躍が期待される。

スピードマニアで、競馬とF1が趣味。ダービー3着馬のオーナーで、F1のひいきチームはティ○ル。同チームのコックピットのすぐ下に、「Thomas」といれてもらって上機嫌である。

ボールの高低、フック、スライスを、幅広く自由にコントロールでき、その場その場で最適のショットを打つことができる。

心細い飛距離の面でもパワースイングの使用で充分にカバーできる。イーグルは期待できないが、安定してバーディをとり続けたいのなら、このゴルファーが一番である。

ゲームに慣れて戦略の幅を欲する中級者にお勧め。

1W飛距離	250Y	
（パワー）	270	
パワー	D	☆☆
コントロール	B	☆☆☆☆
テクニック	A	☆☆☆☆☆
リカバリー	B	☆☆☆☆
パッティング	C	☆☆☆

逆境でなお光る歴戦の古強者



ベテラン
フランク・アダムス
Frank Adams

国籍：オーストラリア
出身地：キャンベラ
年齢：48歳　誕生日：12月5日
血液型：B型
家族構成：妻、娘2人
趣味：釣り、ゴルフ場設計、ラグビー観戦
主なタイトル：南太平洋オープン、マスターズ

世界をまたにかけて稼ぎまくった「南洋の嵐（オーシャンテンペスト）」、暴れん坊アダムスもシニア入りをささやかれる年になった。

しかし飛距離こそ衰えてきたものの、鍛え抜かれた技はまだ健在。

特にマッチプレイでは、生来の勝負強さに老練さも加味されて、なめてかかると手痛い目に合うだろう。

40代にして念願のビッグタイトル（マスターズ）を手にした今では目標といえるものがなくなってしまったが。

その時の言葉が思い出される。

「自分が打ちたいところにボールを飛ばすのではなく、ボールが飛びたい方向に自分がスイングを合わせてやる。何十年もゴルフをやってきたが、今日やっと、そのことを理解した」…と。

飛距離は最低であるが、ゲージの幅が広く、パワースイングで飛距離を上乗せできるので、スペックほどの非力感はない。むしろラフやヘビーラフをうまく使うことで実質的な飛距離を割り増しすることができるだろう。

ただし基本性能自体はあまり高くはないので、そのリカバリー能力だけに頼ったゴルフをしていてはスコアは伸びない。

シビアな戦略眼を持ったプレイヤーでないと彼の能力を十二分に発揮することはできないだろう。

1W飛距離	250Y	
（パワー）	270	
パワー	E	☆
コントロール	D	☆☆
テクニック	B	☆☆☆☆
リカバリー	A	☆☆☆☆☆
パッティング	D	☆☆

パズルdeポン！



6号でゲーム概要を紹介した、新タイプのパズルゲーム『パズルdeポン！』。
今月は全39面のうち、前半20面の中から難しい面をピックアップして攻略してみよう。これを読んでプレイする時の参考にして欲しい！

攻略／モリスケ

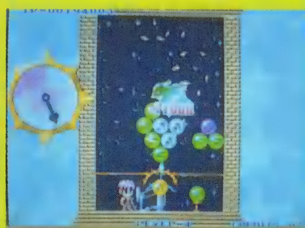
ビスコ		パズル		30ＭＢ	
MVS	発売中 ￥58,000	カセット	96年春発売予定 価格未定	CD	96年春発売予定 価格未定

ポップな画面とは裏腹に結構手強いゲーム 隠しボーナス探しも熱いゾ!!

ゲームシステム おさらい&追加

システムはいたって簡単だゾ！

『パズルdeポン！』の基本ルールは非常にカンタン。同じ色の玉を3個以上つなげて消していき、画面上にある大きなプレートを落とせばステージクリアだ。


プレートを落とせば無事クリアとなる

規定タイム（画面左側に時計で表示されている）をオーバーしてもクリアできなかったり、玉を撃ち出す発射台の上にあるラインを玉が越えてしまうとゲームオーバーになってしまう。気をつけよう。

基本操作方法 簡単操作で熱いプレイだ!!

基本ルールと同じく、操作方法も簡単なのが『パズルdeポン！』のウリでもある。レバーは左右で発射台の撃ち出し角度を決定する。
使用するボタンは一つのみ。発射台から玉を撃ち出す。以上だ。う～ん簡単！

アイテム解説

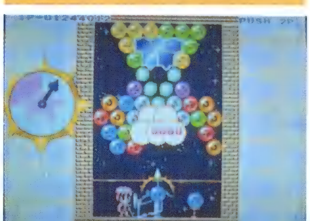
このゲームに登場するアイテムは全部で3種類ある。すべてプレイヤーに有利な効果のものばかりで、場合によっては1発でその面をクリアできる場合もあるぞ。
出現条件は基本的にランダムらしいが、『特定の面で必ず出現する』ものや、『ある面では絶対に出現しない』アイテムもある。また、1度コンティニューすると、その面はアイテムが大量に出現する。

お助けアイテムは全3種類 どれも使えるものばかり

爆弾アイテム

これも普通の玉と同じ軌道で飛んでいき、当たった玉を消す効果がある。
消せない玉も破壊できるので、有効に使おう。

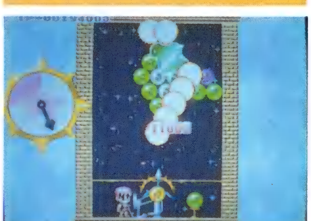

爆弾アイテムは消せない玉でも…


破壊することができる

星アイテム

普通の玉と同じ軌道で飛んでいき、当たった玉と同じ色の玉（画面上のすべて）をすべて消す効果がある。面によっては1発クリアができる！


星アイテムを色のついた玉に当てると…


画面中の同じ色を、すべて消してくれる

矢印アイテム

次に撃ち出す玉から、撃ち出す方向、反射角度を点線で教えてくれる。効果は10個撃ち出すまで続く。隠しボーナスをゲットする時に便利。


矢印アイテムを飛ばすと…


以後10個は玉の方向、反射角度が点線でわかる

前半20面ダイジェスト攻略

ここからは前半ステージの攻略に入るわけだが、その前に、知っているとおいしいテクニックを一つ紹介しよう。玉をまっすぐ上に飛ばしたい時にはレバーを左右に動かして調整するのではなく、真上に入れてしまえば撃ち出す方向が垂直に固定されるので、真上を簡単に狙うことができるのだ。このテクニックは色々と使う機会が多いので、ぜひとも頭に入れておいてくだされ。

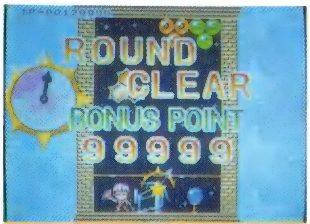
また、攻略の画面では、反射角度がわかりやすいように矢印アイテムを取った状態で撮影したものが含まれていますが、実際には必ずしもその面で矢印アイテムが出るとはかぎらない。一応、反射させる時の目安にしてほしい。

STAGE 1


まずは1面、練習ステージ

まず最初のステージだが、1面だけあって非常に簡単。プレートは青の玉を消せば一発で落とせるので、邪魔している黄色を消してすぐにクリアしてしまおう。

この面には隠しボーナスはないので、速攻でクリアして9万9千999点ボーナス（タイムボーナスのこと。早くクリアするほど高得点）を手にした方がオトクだぞ。



最速クリアを狙え！

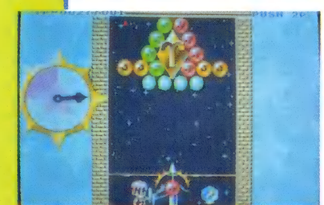

黄色を消せば、あとは青を消してクリアだ

STAGE 3


3面では消せない玉が初登場

次に3面を攻略しよう。この面でははじめて消せないブロックが登場する。このブロックは爆弾でしか消すことができないので、つりさがっている上のブロックを消して下に落とすしかない。

この面では青と赤の玉を消せば落とすことができるので、手前の紫と青の玉を落として道を切り開いて青と赤の玉を消してやろう。ここさえ消してしまえば後は考えることはなく、オレンジの玉から順々に消していけばクリアできるだろう。要らない玉がきた時には消えないブロックの下に撃って（ためて）おくと処理しやすいぞ。


邪魔な玉はプレート下の消せない玉にまとめるといい


左右の赤と青を消せば道が開ける

STAGE 4

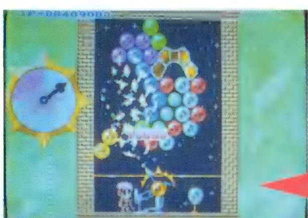

クリアだけなら簡単、簡単

この面のプレートは黄色と緑の玉を消せば落とせるのだが、落とすのはちょっと待ってみよう。プレートの形はリボンのようになっていて真ん中がちょうどぽっこり開いているが、うまくここに玉を入れることができれば隠しボーナスの百万点が手に入るぞ。


スキマに入れると百万て〜ん！

ただし微妙な操作が要求されるので、時間に余裕がある時だけ狙うようにしたい。

それではこの面の攻略に移る。まずは手前にたくさんつながっている黄色の玉は消してしまおう。そして次にきた玉から順々に消していくわけだが、いらない玉がきた時の処理場として、左に5つ縦に並んでいるオレンジの玉のわきへ飛ばしておくことをオススメする。ここに置いておけばオレンジがきた時に一発で処理することができるからだ。手前の玉をあらかた消してしまえばゲームオーバーの心配はほとんどないので、隠しボーナスを狙ってもいいだろう。ただ、消せないブロックが邪魔しているので、これを落とすためには赤の玉を消す必要があるぞ。


こうやって一気に落とせるぞ


左側にはいらない玉を集めておこう

STAGE 6



この面は結構やっかいなのだ

次は5面を飛ばして6面を攻略してみよう。この面は消せない玉がV字型になっており、左右の普通の玉をすべて消して、さらに赤と緑の玉を消さなければ、消せない玉を落とせないので非常に面倒。しかも、少しでも手間取っているとタイムオーバーになりがちなので、サクサク消していかなければならない。

まず、右に1つだけある紫の玉を素早く消してしまおう。



紫は早い段階で消してしまうのが吉

この玉を消す時の注意として、次に紫の玉がくる場合は、消してはいけないということ。もし消してしまうと、せっかく消した紫が再び出てきてしまい、邪魔になってしまう。このゲームでは一度消した色は画面上になければ二度と出てこないので、少ない色は先に消してしまった方が得策なのだ。

ただし、運が悪いと消したあとの1発目にくる場合があるので、その時は運が悪かったと思ってもう一度消すしかないぞ。



あとはサクサクと効率よく消していくだけ

STAGE 9



9面は消せない玉が多くて厄介

7、8面はあまり問題ないと思うので、一気に9面を攻略しよう。

この面は手前に消せない玉のカタマリが2つあるので、まずこれを処理しなければならない。そしてこれを落とすには、上の玉をすべて消さなければならないので結構厳しいぞ。中央右の緑の玉はレバーを真上に入れて撃てばうまく入るので、最初は右のカタマリから攻めよう。片方を落としてしまえば壁に反射させて撃てるようになるので、もう片方も簡単に落とせるハズ。この2つを落としてしまえば、あとは上の2色を消すだけなので、ほぼクリアしたも同然だぞ。



レバー真上法で緑を消せる！

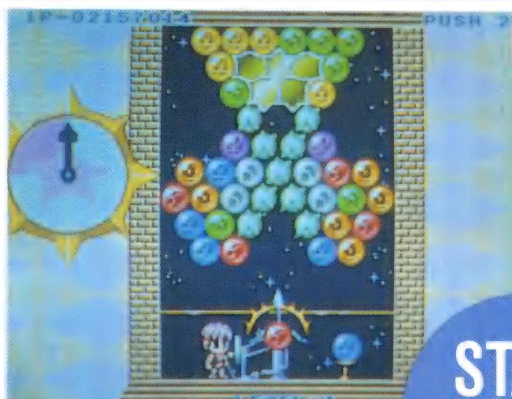


こうなれば残るは赤と緑だけ



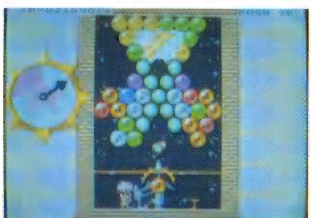
左側の黄色は反射させればOK!

STAGE 10

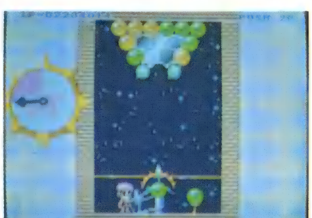


この面は爆弾のお世話になる

次に10面だが、真ん中に消せない玉があるので左右から消していくことになる。ただ、この面では爆弾アイテムが出るので、レバーを真上に入れて消せない玉を破壊すると、結構楽に進められる。2回爆弾が出ると、消せない玉をほとんど破壊できるのでかなり楽になるぞ。そのために、できるだけ真ん中の穴はいらない玉で埋めないようにしよう。



レバー真上で効率的に破壊せよ



消せない玉を壊せば、あとは楽勝！

これで10面までの攻略は終りだが、ここまでで気をつけるステージは5・6面だろう。5面は攻略していないのだが、結構タイムオーバーになりやすい面だ。次に撃つ玉を頭に入れて撃てるようになればクリアできるので、落ち着いてプレイしてみよう。6面は詳しく攻略したのだが、はっきり言って序盤のくせにかなり手強い。あなどってかかると見事にしてやられるので落ち着いてプレイしよう。

STAGE 11

プレートの上の消せない玉がジャマだぞ



この面はプレートが消せない玉につり下がっているので、消せない玉を落とさなければクリアできない。
　消せない玉を落とすには、両サイドについている黄色の玉を消してつなぎめを切り、右上の赤い玉を消して玉を反射させて撃てるようにしなければ、消せない玉をつるしている緑の玉を消すことができない。この面のポイントは右上の赤い玉をうまく消せるかにかかっている。落ち着いて狙い、うまく隙間に赤玉を入れてしまおう。時間がなくなってくるとあせって自爆してしまいがちなので、とにかく落ち着くことが大事。
　また、逆側の消せない玉と壁の間に玉一つ分の隙間があるが、ここにうまく玉を入れることができれば隠しボーナスの百万点をGETできるぞ。


いらない玉はプレートの下に置いておこう


ここがボーナスの場所♡

STAGE 13



この面は息抜き。ボーナスを狙っていこう

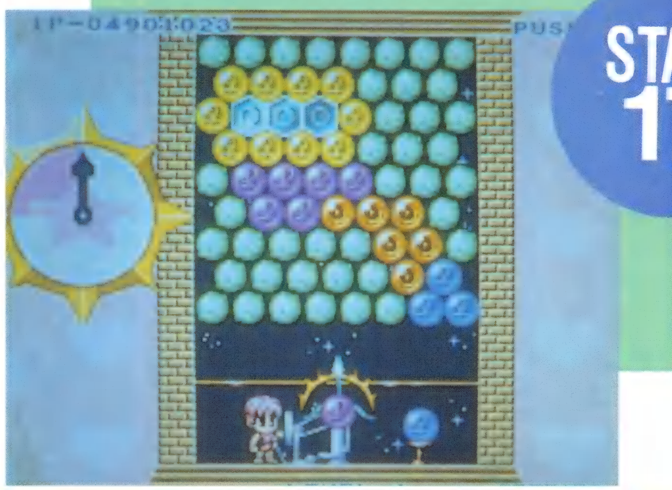
13面は比較的簡単なステージになっている。まず手前の色がバラバラになっている玉をすべて処理してしまい、3つずつくっついている玉を消してしまえば、あとはプレートをつり下げている黄色の玉を消すだけで無事完了。
　ただ、このステージにも隠し百万点ボーナスがあるのでぜひとも狙ってみよう。ボーナスのある場所は左上のプレートと壁との間にちょうど玉一個分の隙間があいてるところ。ここに入れるには、まず手前で邪魔している青玉を消してから、慎重に狙っていこう。
　注意として、ボーナスを狙うには、ある程度回りの玉を消しておき、出てくる玉の色を少なくしておいた方が入らなかった時に出てくる色が限定されるので、失敗をカバーしやすい。


さっさとこの状態にしておき…


ボーナスをゲット！

STAGE 17

反射が命のステージだぞ



17面は玉をうまく反射させて消していくステージで、慣れないと結構難しい。この面のポイントは、玉をうまく反射させるのは当然として、いらない色を的確に処理しながら進めていくことにある。
　まず手前にある青玉だが、これを消す時にはしっかり次にくる玉の色を見て、青がきていないことを確認してから消そう。もしいらない色がきたのなら、左の消せない玉の下へ撃っておき、あとで処理するようにしよう。そうすれば奥の方にある紫や黄色の玉を消そうとして失敗した時に出てくる色が少なくなるので、後々楽になってくる。出てくる玉の色を紫と黄色だけに絞ることができれば、この面はほとんどクリアしたも同然だろう。


ここまでくれば、あとは角度に気をつけるだけ


いらない玉は下に置いておく

STAGE 18

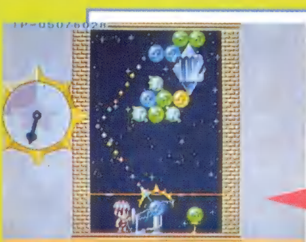


まとめ消しができないのでサクサクいこう

18面は爆弾アイテムの出るステージなので、消せない玉をどんどん破壊していこう。

プレートを落とすには緑の玉を消せなければならないのだが、緑を消すには青が邪魔しており、青を消すには消せない玉が邪魔している。青を消すには、隣の白玉を消せば一応青も消せるのだが、狙うのは結構シビアだ。爆弾が出たらできるだけ青の下にある消せない玉を破壊しておこう。


爆弾はこの角度で飛ばすといい

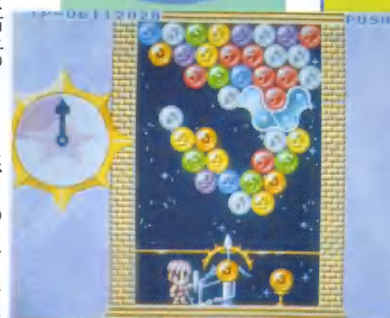

そうすれば、あとは消すだけ

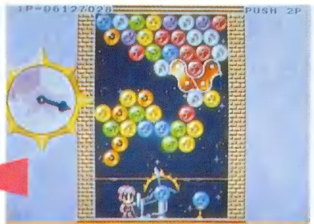
そして、このステージにも隠し百万点ボーナスがあるゾ。場所はプレートと壁との玉一つ分の隙間で、うまく玉を入れることができればボーナスが入る。ただしこの隙間を通して上の緑の玉を消すことはいくら頑張っても無理なので、クリアする時はちゃんと左から攻めていこう。

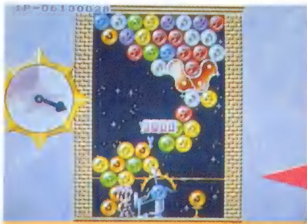

ちなみに隠しボーナスはココ！

STAGE 19

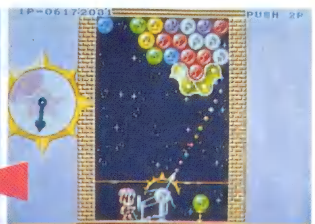
この面のプレートは右上の赤と白の玉を消せば落とせるので、左上の玉を順々に消していき、玉を反射させて赤と白の玉を消していこう。プレートにつり下がっている玉の塊は、中央の青玉を消せば左半分を一気に落とせるので、いらない玉がきたら左の塊にくっつけておき、あとで一気に落としてしまおう。左の塊を落としてからいらない玉がきた時には、とりあえずプレートの下の塊につけておきあとで処理しよう。


下半分のカタマリが厄介


左半分を青玉でちぎり落とそう


そうすれば道がひらける

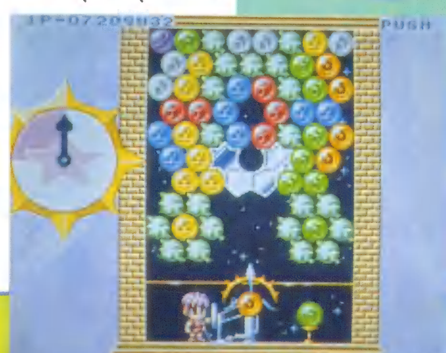
また、このステージにも隠しボーナスがある。場所はまたしてもプレートと壁の隙間一つ分で、ここに入れるには、プレートにつり下がっている玉も消さなければならないので時間がかかる。余裕があるのなら狙ってみよう。


ん？ 怪しいスキマ発見！


やっぱりありました!!


あとは反射させればクリア

STAGE 20

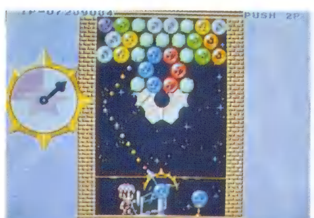

みるからに難しそうな面だ

いよいよ前半の最後である20面を攻略しよう。

まず、手前側の両サイドにある消せないブロックの塊は、その上についている緑と黄色の玉を消せば落とせるのだが、ここでも気を抜かずにプレイしよう。もし失敗して入らないと、余分な玉を置いておく空間が少ないのでいきなりピンチにおちいることになる。


下半分を落としても安心できない

しかし、もっと難しいのはプレートを支えている青と赤の玉を消すということ。隙間が玉一つ分しかないうえに、反射を使って狙わなければならないので結構厳しい。参考として、点線つきだけれども角度を紹介しておくので、写真を見てくれい。


なぜなら、この青と右の赤がハマリづらいのだ


ここに入れば前半戦が終了〜♡

今回は前半の20面の中から難しめな面を攻略してきたがどうだったでしょうか？
次は後半ステージ攻略の時にお会いしましょう。



©1996 SAURUS／SYSTEM VISION

神凰拳™

神々の闘いの場へ 今日、また1歩近づく

ザウルス	格闘アクション	338M
MVS 3月発売予定 価格未定	カセット 4月発売予定 価格未定	CD 5月発売予定 価格未定

解析／ジェイケイ、修羅騎士 鷹

「神凰拳」必殺技コマンド公開を、今か今かと待ち望むみんなの声が聞こえてくる今日この頃…だが…。すまん!! 諸々の事情により、今号でのコマンド掲載は不可能となってしまった。その代わりといっちゃなんだが、天変地異技の概要と、最新の必殺技解析をお届けするぞ!!

天変地異技

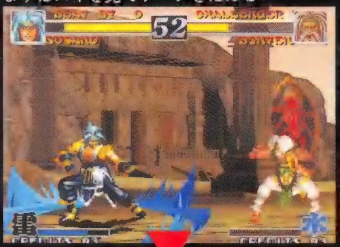
今回のメインイベントである必殺技解析に入る前に、天変地異技について説明しよう。

見た目も威力もかなり派手なこれら天変地異技。これを使うにはまず、ABC同時押しもしくはそれ以外のもうひとつの方法で天変地異ゲージをためる必要がある。ちなみに天変地異ゲージには雷、風、火、水の4種類があり、各キャラはそのうち2属性の天変地異を起こすことができるのだ（ABCを押すかもう一方の方法を取るかで区別）。

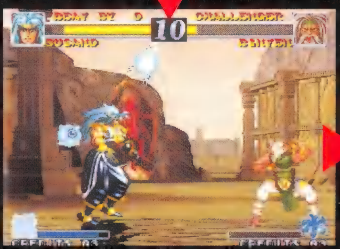
そしてゲージが完全にたまると天変地異が起こり、その場所に移動することで、アイテムを手にいれることができる。これを持っている数だけ、天変地異技を出すことができるのだ。アイテムのストックは最大3個まで。次のラウンドへ持ち越すことも可能だ。

また、たまったゲージは時間とともに減少していくのだが、完全になくなるまでの間、その属性に対応した必殺技の攻撃力がアップする。

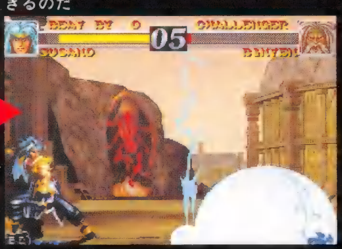
今回はABCでためた時の天変地異技しか紹介していない。が、実はもうひとつの方法でためた時に出せる別の天変地異技もある。これに関しては、分かりしだい紹介していくぞ。



まずはスキを見てゲージをためる



たまると天変地異がおこり、そこに移動するとストックをゲットできる



ストック分だけ天変地異技を出すことができるのだ

破壊神スサノオ（はかいしん）



キャラ特性

スサノオは、通常技のリーチが短く、地上戦では少々不利。2種類の飛び道具と、ダッシュ攻撃を中心として闘うことになりそうだ。また、無敵対空技があるので、跳ばせて落とす戦法も可能だ。

通常技は、比較的リーチが長く、判定の強い遠距離立ち強キックが使っていけそうだ。

攻め込む時は、スキの小さい龍牙烈破からのダッシュ攻撃が有効。



立ち強キック。スサノオにしては長い方

必殺技

黒龍砕（こくりゅうさい）（属性：火）

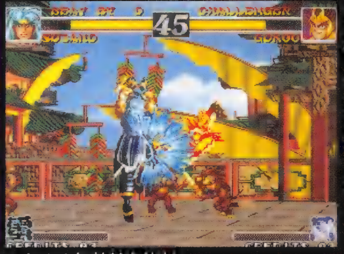
斜め上に上昇しつつ、肘打ち→ボディブロー→両熊手を連続で繰り出す。出がかりに無敵時間があるので、対空やカウンター狙いに使っていくことができる。無敵時間は長めで、つぶされることは少ないだろう。

また、この技は空中でも出すことができる。上昇攻撃からの空中連続技のフィニッシュに使っていけそうだ。



スキはやや大きめ

龍牙砲（りゅうがほう）（属性：雷）



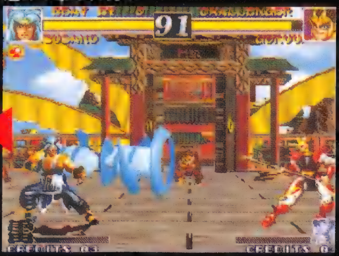
いわゆる無敵対空技だ

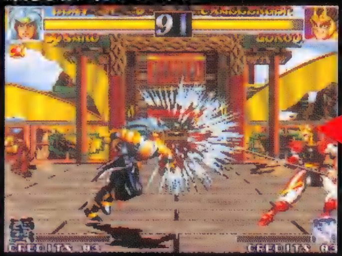
※画面は開発中のもの　※文中のコマンドはキャラが右向き時のもの

腕から青白い気弾を放つ飛び道具。
弱と強の違いは、弾のスピードとスキの大きさ。強だと弾のスピードが速い代わりに、スキの方も大きくなる。

龍牙裂破（属性：雷）

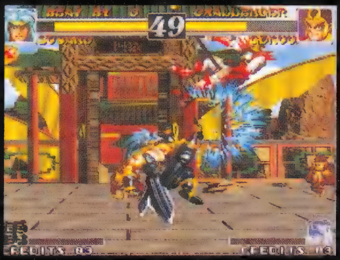
龍牙砲を2発続けて出す技で、ほとんどスキがない。
弱と強ともに射程があり、（強だと長め）一定距離進むと爆発する。この爆発にも攻撃判定があり、かなり長い間残るので、追いかけて攻め込むことができるのだ。


遠めで撃ったあと…


爆発を盾に攻めていける

龍破落脚（属性：雷）

蹴り上げ→かかと落とし→後ろ回し蹴りを出すコンビネーション技で、連続技に使っていけそうだが、リーチが短めなのでイマイチ。
しかし、1発目の蹴り上げの上方向への判定が強く、対空としても機能するぞ。また、黒龍砕と同様に空中でも出せる。


1段目が対空になる

天変地異技 雷逆鱗（属性：雷）

頭上から相手方向に向かって、順にイカヅチを4連発出す技。近い間合いであれば、強攻撃から連続技につなぐことができる（Cの前進攻撃からがオススメ）。
また、先読みで対空になる。

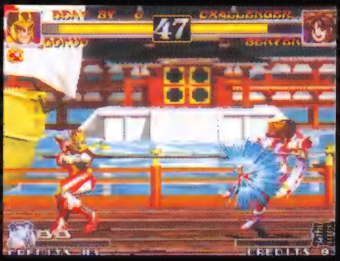

4連続の落雷。連続技にも使える

斉天大聖孫悟空



キャラ特性

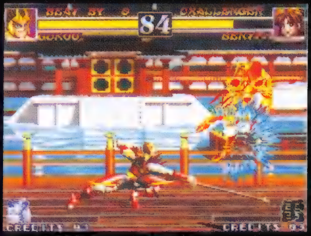
孫悟空は、手に持った如意棒での攻撃が印象的。非常にリーチが長く、そのなかでも→+Cボタンの前進攻撃は、全キャラ中で一番リーチの長い技となっている。
また、しゃがみ弱パンチは出が早く、リーチもあり、接近戦で有効だ。しゃがみ強キック（スライディング）や、しゃがみ強パンチもかなりのリーチがあるので、その気になれば相手を寄せつけずに闘っていけるぞ。
必殺技も、無敵技の槍身二起脚や、連続技に使える三連棍など、高性能な技がそろっていて、強力なキャラクターといえるだろう。


超長い前進攻撃。これ以外も全体的に長い

必殺技

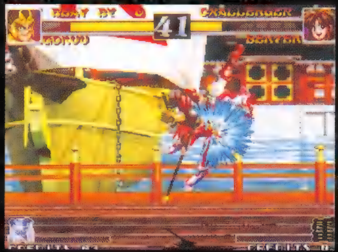
炎殺棍（属性：火）

頭上で如意棒を回転させたあと、さらに一撃を加える。はじめの回転に相手が当たれば最後まで入り、合計5ヒットになってダメージも大きい。しかし、技のリーチが短く、決めにくいのが欠点だ。
したがって、使いどころが今のところ見当たらない。


回転攻撃から連続で決まる

槍身二起脚（属性：風）

如意棒を地面に突き立て、棒高跳びのように上昇しながらの膝蹴り→蹴り上げ。
出がかりに無敵時間があるので、対空技として活用していくのがもっともなのだが、連続技にも組み込んでいける


如意棒を利用しての2段蹴り上げ

三連棍（属性：火）

前方に移動しながら如意棒で3連打していく、突進系の技。
攻撃発生も早く、たいていの技にキャンセルをかけて出せば連続技につなぐことができる。しゃがみ弱パンチを2～3発当ててからキャンセルで出せば、お手軽な連続技になってくれるぞ。

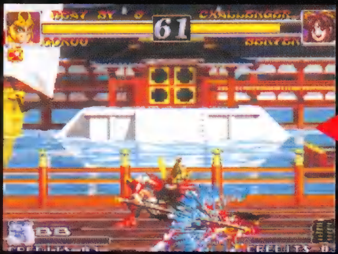

近くで通常技がヒットしたら…


キャンセル三連棍が連続技に

天変地異技 連旋棍（属性：風）

一撃目で相手を浮かせ、その後空中に相手を巻き上げ、一気に急降下して相手を叩きつける。
横へのリーチがあまりなく、連続技につなげることはできないが、出がかりに無敵時間があるため、対空として使っていけるぞ。


相手を上に吹き飛ばし…


さらに地面に叩きつける

福の神弁財天（ふくのかみべんざいてん）



キャラ特性

弁財天は、動きが素早く、リーチが長いというのが特徴。ダッシュ攻撃からの連続技がメインとなってくるだろう。

パンチ系はすべて両手に持った剣での攻撃となり、全体的にリーチが長い。そのなかでも遠距離立ち強パンチのリーチは特に長くなっている。

また、キック系も大振りな技が多いものの、リーチの長い遠距離立ち強キックやしゃがみ強キック、接近戦で使えるしゃがみ弱キックなど、結構使っていける。

また、近距離立ち強キックは密着だと4回攻撃という多段技であり、キャンセルをかけて流星斬、赤龍双剣などを出せば連続技につなげることもできるぞ。

必殺技

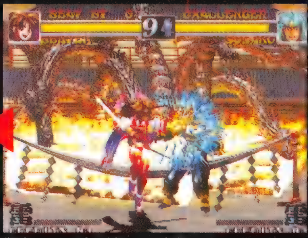
流星斬（りゅうせいざん）（属性：風）

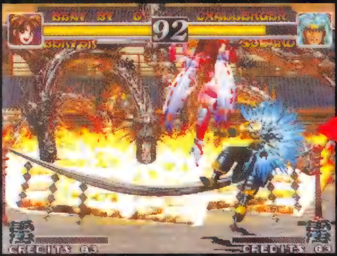
回転しながら4回斬りつけ、さらに上昇しながらもう1回斬りつける技。

出がかりに無敵時間があり、対空技としても使っていける。

また、空中でも出せるのだが上昇攻撃だけになり、ヒット数は減ってしまう。

地上や空中で、連続技に組み込むこともできる。

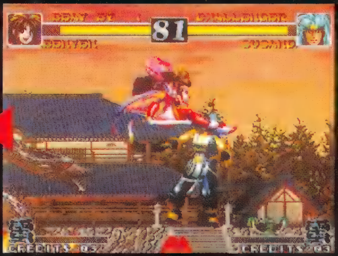

回転しながら連続で攻撃…

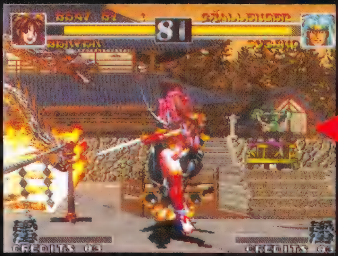

さらに上昇しながら斬る

蒼雷落（そうらいらく）（属性：雷）

空中で相手の頭を足で捕まえ地上に叩き落すという、いわゆる空中投げである。

この技は、相手が自分よりも高い位置にいないと決まらない。

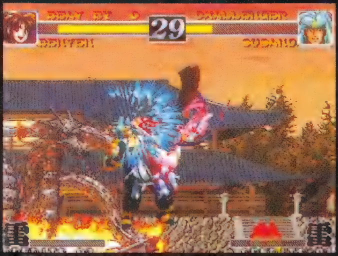

頭を両足で捕まえて…


地面に叩き落とす

蒼雷撃（そうらいげき）（属性：雷）

この技も蒼雷落と同様に空中でないと出ない技。見た目を説明すると、空中で相手をつかんで後ろにまわり込み、背中に両膝蹴りをくらわす。

自分が相手より下にいなければ決まらないので、蒼雷落との使い分けが重要となってくる。


身軽なベンテンならではの技だ

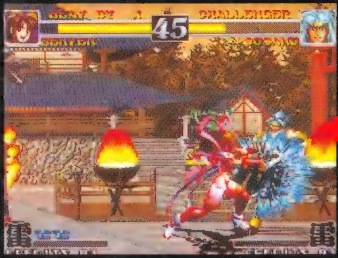
天変地異技

赤龍双剣（せきりゅうそうけん）（属性：雷）

まず、剣を回転させながら相手を切り刻み、上方向に吹っ飛ばす。そして落ちてくるところを両手に持った剣でとどめをさす。見た目はかなりカッコイイ。

この技は射程が短くガードが可能なのだが、出るのが早く、キャンセルをかけていけば連続技につなげることもできる。


相手を剣で切り刻んだあと…


落下時にとどめの一撃

雷神（らいじん）チチ・風神（ふうじん）ネネ



キャラ特性

このキャラは2人組で闘うのだが、基本的に闘うのはどちらか一人のみ。したがってそれほど違和感を感じずに使っていけるだろう。ちなみに、赤い方が雷神のチチで、青い方が風神のネネだ。

さて、肝心の性能だが、体が小さいため全体的にリーチが短く、攻撃力が低いのが欠点。そのぶん、非常に動きが素早いキャラクターとなっている。相手の攻撃に当たりにくいのも利点で、しゃがんでいれば当たらない攻撃も多い。

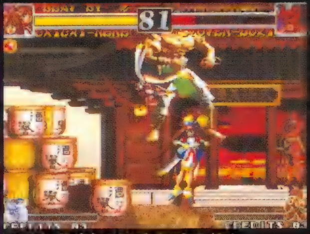
通常技では、素早く出せて、チチ・ネネにしてはリーチが長い遠距離立ち強パンチが使いやすい。また、全キャラ中チチ・ネネのみ前進攻撃が強キックになっている。

必殺技

くるりんこ投げ（属性：風）

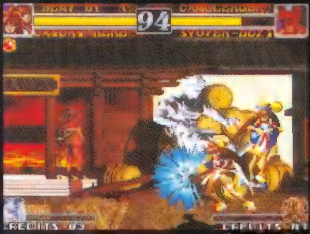
相手をつかんで上昇し、半回転しつつ落下、相手の頭を地面に叩きつける投げ扱いの技だ。着地寸前にコマンドを再入力すると、連続で出すことが可能（最大4回まで）。

投げ間合いが広く、4回連続で決めれば、大ダメージを与えることができる。


コマンド追加でさらにくるりんこ

雷神拳（らいじんけん）（属性：雷）

チチ専用の技。無数のパンチを連続で繰り出す。当たる


ダッシュ攻撃キャンセルの連続技がオススメ

神風拳

と相手を吸い込むように連打、相手はダウンする。強で出した場合、フィニッシュの一撃が追加される。

横方向へのリーチが短いので、いまいち使いどころに悩む。一応、間合いが近ければ、連続技に使えるようだ。

風神脚（ふうじんきゃく）（属性：風）

ネネ専用の技。真横へ突進しながらの連続回し蹴りで、弱は3回、強だと6回ヒットする。強だとダウンを奪えるが、その分スキが大きい。

連続技に組み込むのがおもな使い方。空中でも出せるが、空中連続技から決めるのは難しい。

とんでけパンチ（属性：風、雷）

パートナーを相手に向かって投げつける、飛び道具のような技。射程制限があり、弱が短く、強が長くなっている。出るまでが早く、スキも小さいので使いやすい。ただ、飛ばしたパートナーが攻撃を食らうと、戻ってきてしまう。

まねまねアタック（属性：風、雷）

コマンドを入力すると、待機中のパートナーが出てきて、3回だけ自分の動きを真似して攻撃してくれる。

攻撃力も上がるし、パートナーは遅れて攻撃するので、上下ガードの揺さぶりが強力になる。ただ、必殺技は真似してくれないうえ、まねまねアタックの効果も消えてしまうので注意。


パートナーは少し遅れて攻撃する

天変地異技

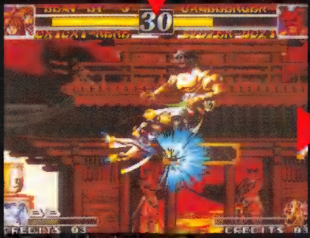
ぽこぽこドロップ（属性：風）

相手に向かって突進し、ヒットすると、交互に攻撃しつつ上昇、最後にふたりで踏みつけて叩き落とす。

技のスピードが非常に速いので、連続技に組み込んだり、奇襲に使っていくことができそうだ。

まずは突進。ヒットすると…




上昇しながら交互に攻撃、

2人がかりで踏みつけてフィニッシュ！



死神（しにがみ）イグレット



キャラ特性

手に持ったカマで闘うイグレット。そのカマによる攻撃（パンチ系）は攻撃範囲が広く、判定も強い。しかし、実はリーチがあまり長くなく、大振りする技もあるので使いどころに注意を払っていく必要がある。

このような通常技が多いなか、リーチが長く、素早いうえに判定も強いしゃがみ弱パンチは、かなり強力だ。また、しゃがみ強パンチは上方向に非常に強く、対空として使っていくことができるので重宝していこう。

守りはしゃがみ弱パンチと無敵対空技のブランブルリング。攻め込む際はダッシュ攻撃をうまく使い、通常技にキャンセルをかけてのソウルスラッシュなどが有効。

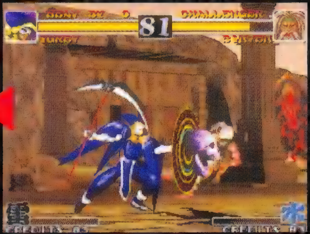
必殺技

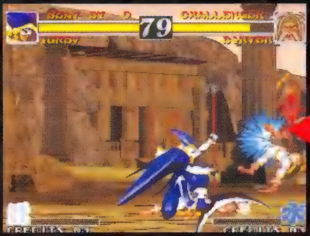
ソウルスラッシュ（属性：雷）

相手から魂を抜き、一定時間内にその魂を攻撃することができる。また、魂が抜けている間は、相手の本体には食らい判定はないので攻撃しても意味はない。

リーチは短いのだが、しゃがみガードができないので、近距離からキャンセルして出していくのが有効な使い方だ。

魂を抜く、死神らしい不気味な技。




抜いた魂に攻撃できる

リッパーハーケン（属性：雷）

自分の目の前で地面にカマを刺し、離れた地面からカマの刃を突き上げる。

弱、強で出現位置が異なり、弱だと近距離、強だと遠距離で出現するという特殊な攻撃だ。

が、出るまでが遅く、連続技にも組み込めず、対空にも使えないので、遠距離での威嚇くらいにしか使っていけそうにない。


これは強。弱だと近くに出る

ブランブルリング（属性：火）

イグレットのまわりでカマがリング状になり、回転して相手を切り刻む。

出がかりが無敵なので対空として機能を果たす。ただし、タイミングが難しいので多少慣れが必要だ。


鎌を変形させて切り刻む対空技

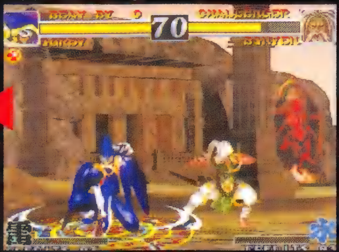
また、イグレットの必殺技の中では唯一出るのが早いので、連続技に組み込むことができるぞ。空中でも出すことができるので覚えておこう。

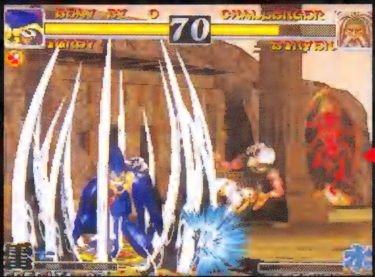
天変地異技

トラップエッジ（属性：雷）

イグレットのまわりに無数の刃が出現し、相手を斬り倒す。最高3ヒット技なのだが、連続技につなぐことができないので、先読み対空として活用するのが、現段階での使い道だ。

地面にかかれた魔法陣から…




無数の刃が出現する

酒の神酒天童子



キャラ特性

酒天童子は、このゲームではただ一人のパワータイプキャラだ。攻撃力が高く、攻撃のリーチもかなり長い。

反面、動きは遅く体が大きいため、相手の攻撃をかわしにくいという欠点がある。

使える通常技としては、しゃがみ強パンチがある。リーチが長く、連続技にも組み込んでいける。

必殺技

鬼骨砕き（属性：火）

前進しながらかかと落としを繰り出し、さらにハンマーナックルを叩き込む。かかと落としが2回ヒットするので、合計3回ヒットとなる。

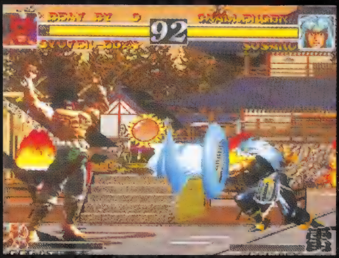
連続技に組み込むのがおもな使い方だが、間合いが近くないとつながらないので注意。鬼拳よりスキが小さいのが利点だ。

金剛弾き（属性：火）

両手を大きくひろげ、相手を吹き飛ばす。

出がかりに無敵時間があり、対空技やカウンター狙いに使っていける。コマンドは→ためだが、↘でもためられるので覚えておこう。ダウン中にためて、起き上がりに出すのもいいだろう。

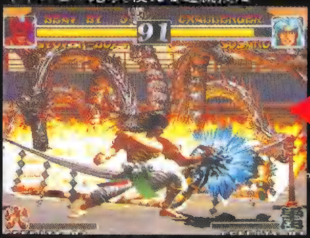
また、飛び道具を跳ね返すこともできる。ただし、跳ね返した飛び道具の射程は、非常に短い。

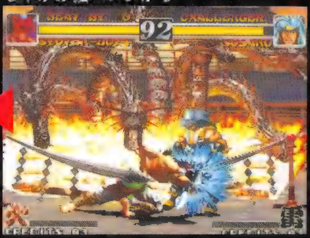

飛び道具にも負けないぞ!!

濁流灘（属性：水）

相手を持ち上げて、回転させて膝に叩きつけたあと、倒れた相手を踏みつける。いかにも酒天童子らしい、豪快な投げ技だ。

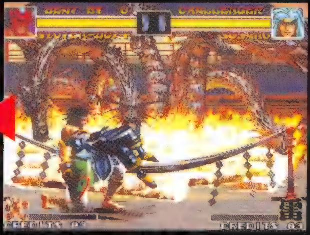
投げ間合いは特に広くなく、通常投げと同程度だが、投げ受け身をされることがなく、ダメージも大きいようだ。


キャンセル鬼拳。使える連続技だ


しゃがみ強パンチから…

鬼拳（属性：火）


さらに踏みつける


バックブリーカーのあと…

素早く踏み込みながら、裏拳を叩きつけて相手を地面にバウンドさせ、さらにアッパーで殴る技。

攻撃判定の出が早く、踏み込む距離も長いので、連続技に組み込みやすい。リーチの長いしゃがみ強パンチをキャンセルして出すのがおすすめ。ただし、スキはやや大きいようなので注意。

天変地異技

轟炎酒（属性：火）

酒を口に含んだあと、前方に炎をまとったストレートパンチを出す技。

出るまでが遅く、連続技には組み込めないのだが、リーチが非常に長く、多段ヒットしてくれる。とりあえずキャンセルから出してみるといいかも?


巨大な炎パンチを繰り出す


酒を飲むモーションから…

人魚姫シーナ



キャラ特性

シーナのパンチ系の技は、すべて槍での攻撃となり、同時に海の生物が出現する。ただし、現バージョンでは攻撃判定のあるのは槍だけで、海の生物に攻撃判定はないようだ。そのなかでは、➡＋Cボタンの前進攻撃は結構リーチがあり、なんと中段攻撃というオマケまでついているので重宝する。また、キック系にはしゃがみ強キックや遠距離立ち強キックなど、そこそこリーチが備わっている技が多い。

必殺技には、飛び道具的な技と無敵対空技があるのだが、両方ため技なのでとっさに出せないのが辛い。

必殺技

シーランチャー（属性：水）

海の生物を相手に飛ばして攻撃する技で、いわゆる飛び道具である。

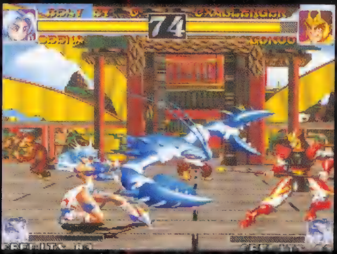
出が早くスキも小さいのだが、射程がついていて、強でもあまり飛んでいかないのが痛い。通常技にキャンセルをかければ、連続技につなぐことができる。

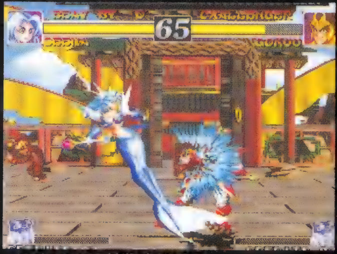
テイルウイップ（属性：風）

尾ひれで数回殴り、強で出すと最後に後ろ回し蹴りのような技を繰り出し、相手を吹き飛ばす。

前への攻撃判定は強いのだが、上からの攻撃には弱い。

また、空中でも出せるのだが、地上、空中ともに連続技


ロブスター（？）バージョン。最もリーチが長い


尾ひれでの連続往復攻撃だ

にもつなげにくく、使い方が難しい技だ。

ドルフィンロール（属性：風）

尾ひれで相手を殴るようにして回転しつつ上昇する。

出がかりに無敵時間があり、上方向への判定が強いので、おもな使いどころとしては対空だ。また、連続技に使っていってもいい。



上昇しながら3回転する対空技

アクアベール（属性：水）

自分の目の前に水の壁（鏡）を出現させ、一定距離よりも相手が近くにいると、相手の姿が写り、相手の攻撃を反射して返すという特殊な技だ。また、遠くても飛び道具なら返すことができる。

出がかりに無敵時間があるのだが、技の終わりにはしっかりとスキがあるので、使いどころを考える必要がある。



鏡に写った自分に攻撃されるスサノオ

天変地異技　バブルスパイク（属性：風）

相手を泡でつつんで空中に浮かせて蹴り、最後に相手を凍りつかせて槍で突く技。

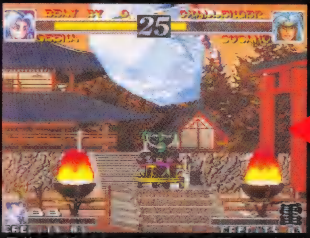
この技のいいところは、連続技につなぎやすいことだ。中段である→+Cボタンの前進攻撃にキャンセルをかけて、つないでいくのがオススメだ。



初めの槍攻撃がヒットすると…



泡で包みこんで蹴り…



最後に、凍った相手に槍の一撃！

貧乏神紊天



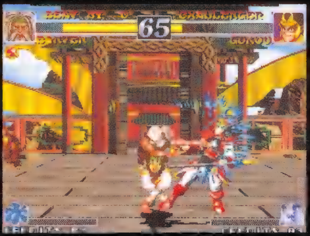
キャラ特性

見た目からして、他のキャラとはひと味違う紊天だが、その攻撃方法も独特なものばかり。スピードは遅いが、トリッキーな技が多いのが特徴だ。

その紊天の通常技を見ていくと、前進攻撃がかなり変わっている。ふらふらとカニ歩きで前進しながら、手を前に突き出す技で、スピードは遅いが、リーチは長くなっている。

しゃがみ強パンチは前に倒れ込みながらの攻撃で、リーチがあり判定も強い。対空技としても使っていけそうだ。

その他、立ち弱キックの尻攻撃、しゃがみ強キックの寝ながらスライディングなど、見ているだけで笑える攻撃ばかり。実用性は未知数だが…。



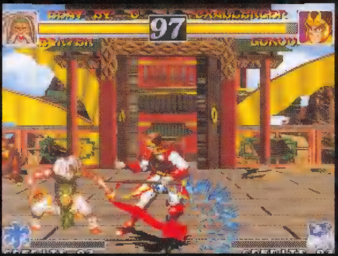
これが前進攻撃。怪しさ大爆発！

必殺技

濡縛巾（属性：水）

濡れたフンドシを相手の足元に引っかけてひっくり返し、空中で再び巻きつけ、まわしながら落とす。

立ちガードできないのだが、出るまで遅いので通常技をキャンセルして出すといい。連続技には使いにくく、唯一、遠距離立ち強パンチ（1段目）キャンセルのみつながる。

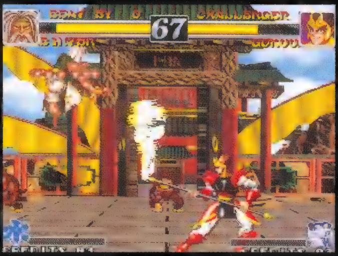


フンドシで相手の足元をすくう

災念弾（属性：風）

空中で静止して小さな竜巻を飛ばす技で、食らった相手はキリモミ状に吹き飛ぶ。ボタンで飛ばす方向を選択でき、Aボタンが斜め下、Bボタンが真横、Cボタンが斜め上となっている。

高い位置からAで出すのがおもな使い方。空中連続技に組み込むこともできるし、ジャンプ直後にBで出せば普通の飛び道具としても使える。



3方向に飛ばせる。これはAで出したもの

腰旋念珠（属性：水）

腰につけた数珠を巨大化させ、その場で回転させて攻撃する。最大3回ヒットする。

横へのリーチが短く、出るまでが遅くてスキが大きいので、現段階では使い道に困ってしまう技。無敵時間もないようだ。

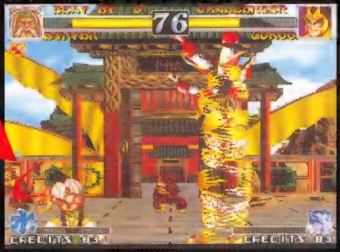


数珠回転攻撃。フラフープのようだ

天変地異技　濡縛転氷（属性：水）

濡縛巾を決めたあとに入力すると出せる技で、空中の相手に巻きつけ→回転を3回繰り返したあと、凍らせて地面に落とす。

使い方は濡縛巾と同じ。この技の利点としてはダメージが大きいことだ。



空中の相手をフンドシでお手玉して



最後に凍らせて地面に叩きつける

FUTSAL™

サッカーじゃない!? 時代は今、フットサル!!

フットサル

ザウルス	スポーツ	162M

MVS	発売日未定 / 価格未定	カセット	発売日未定 / 価格未定	CD	発売日未定 / 価格未定

ネオジオに久々登場のスポーツゲーム『フットサル』。今回は基本的なゲームのシステムを中心に紹介していこう。

フットサルってなに?

フットサルは、簡単にいうとミニサッカーだ。サッカーボールより小型ではずみにくいボールを使用し、ゴールキーパーを含んだ一チーム5人が、サッカーの4分の1程度のスペースで得点を争うゲーム。

フォーメーションは選手が5人しかいないため、中盤に選手はいない。前線に「TOP」と呼ばれる選手を置き、その両脇少し後方に「SIDE」を2人。自陣に守りの要、「FIX」、ゴールにゴールキーパーという形になる。



FIXの選手がぴったりマーク



サッカーよりもシュートシーンが多い!

場所もとらず人数も少なくてすむため、サッカーの本場、欧州や南米ではかなりメジャーなスポーツなのだ。

フットサルのルールは基本的に通常のサッカーと変わらない。しかし、通常のフィールドより狭いために、得点が入りやすく白熱した試合になる。しかも、ボールコントロールやイマジネーションあふれるプレイが要求されるので、プロの選手がこれで練習する場合も多い。



同国の対戦で見事にGOAL!!

ルール説明

このゲームでは、フットサルをよりリアルに再現するために、サッカーとは違ったフットサル独自のルールをゲーム上で再現している。それを簡単に説明していこう。

①スライディングタックルの禁止。

とにかく危険なので禁止。

②キックイン、ゴールクリアランスによるリスタート。

ボールがサイドライン(画面で見ると上下のライン)を割った時はスローインにはならず、キックインで。キーパーがボールを受けた場合は、ゴールキックにはならず、ゴールクリアランスでそれぞれリスタートすることになる。



足で軽く蹴り込むキックイン

③Vゴール制による同点決勝。

試合をより面白くするために、同点でタイムアップした場合は、PK戦ではなく、みんながテレビで見ているJリーグ同様、延長戦によるVゴール制(時間を延長して、先に点を奪った方が勝ちになる)を採用している。

④退場がない。

しかし、退場がないからといってファール(反則)がないわけじゃなく、ファールによって警告を受けたり、相手を負傷させてしまうこともある。ファールを起こすと、もちろん相手にフリーキックのチャンスを与えてしまう。スポーツマンらしく、フェアプレイでいこう。

以上がこのゲームに正式ルールとして採用されているものなのでよく覚えておこう。

激しいファールでヘビーダメージを与えてしまった



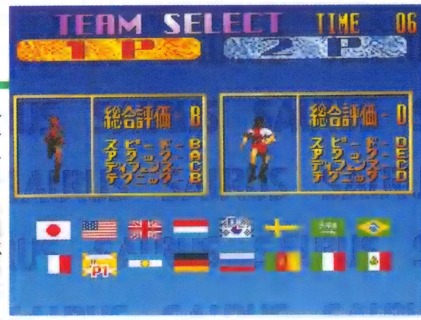
雨の中での軽いファール



ゲームモードは2種類

フットサルはチャンピオンシップモードとVSモードの2種類のゲームが楽しめるようになっている。

チャンピオンシップモードは、16ヵ国で世界一を争うモード。まずA、Bグループに



チームセレクト時に、チームのパラメーターもわかる



得点はオーロラビジョンに表示される

分かれた8ヵ国総当たり戦をおこない、各グループの上位3チーム+2チーム（勝ち点、得失点差で選抜）がトーナメント方式の決勝大会で激突する。

決勝戦まで進むと試合数は全部で10試合にもなる。世界一をめざして頑張ろう。

VSモードは16ヵ国の中からチームを選び、5種類の中から好みのグラウンドを一つ選択し、対戦をするモード。

対戦して勝ったプレイヤーは1人プレイモードになって、トーナメントモードをプレイすることになる。もちろんそこに、すかさず乱入して対戦を再び楽しむことも可能だ。

基本操作

選手の操作は基本的に、攻撃の時も守備の時もボールに一番近い（もちろん、攻撃時はボールをキープしている）選手を操作することになる。

ここでは攻撃編と守備編にわけて細かい操作方法を説明していこう。

攻撃編

レバー	キャラクターの移動、ドリブル
Aボタン	シュート
Bボタン	パス
Cボタン	トリッキープレイ（出る技はランダムで変化）
Dボタン	セービング（キーパーマニュアル操作時のみ）

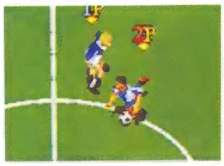
守備編

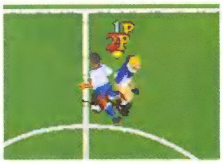
レバー	プレイヤーの移動
Aボタン	ボールの奪取
Bボタン	インターセプト（相手のパスやシュートをカットして奪う）
Cボタン	動かす選手のチェンジ
Dボタン	セービング（キーパーマニュアル操作時のみ）

特殊なシステム

トリックプレイ

フットサルでは、1対1での駆け引きが多くなるため、高いレベルの個人技が重要になってくる。このゲームでは簡単な操作で、プロ選手もびっくりのトリッキーなプレイを繰り出すことができる。出る技はランダムに設定されているので、型にはまったプレイではなく、意外性のあるゲームを楽しむことができるぞ。

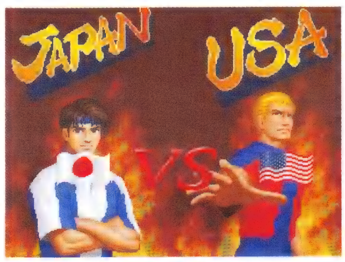

相手選手のマークを…


ジグザグドリブルで一気に抜く！

エースプレイヤー

各チームにはチームの牽引車となる、エースプレイヤーが存在している。

エースは能力的に他の選手より高く設定されているため、エースの活躍がチームの勝敗を大きく左右することになる。



日本とアメリカの両エース！

調子システム

このゲームには各チーム先発メンバーにプラスして5人の控え選手（リザーバー）が用意されている。つまり、控えを含めた10人の中から、先発メンバーを選択することによって、攻撃型のチームに編成したりすることもができるのだ。もしかしたら、控え選手の中にスーパーサブ（能力の高い選手）がいるかもしれないしね。

また出場する選手はマン・オブ・ザ・マッチ（最優秀選手賞獲得）や負傷などのイベントで体調が上下するようになっている。

選手の体調が万全でないと、勝てる試合を落とすこともあるし、逆に選手全員が好調だと力以上のプレイをしてくれるかもしれない。常に体調には気を配っておこう。

キーパーの選択

このゲームには、キーパーの操作を自分でおこなうマニュアルと、CPUに任せるオートが選べる。最初はオートでプレイした方がいいが、操作に慣れたら、緊張感あふれるマニュアルでプレイするようにしたい。



ゴールキーパーは腕に応じて選ぼう

室内コート

対戦のみ室内コートでプレイすることができる。室内コートならではの特殊なルールをここで説明しておこう。

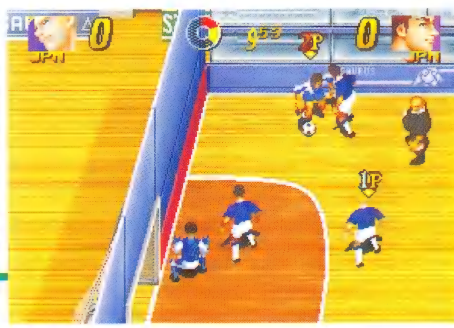
室内コートの試合で、一番大きな特徴は、コートが壁に囲まれていること。ボールがこの壁に当たると、跳ね返ってしまうため、壁を使ったこのコートならではのボールコントロールをすることができるのだ。

もちろん、コーナキックもできないよん


体育館のようなフィールドだ



壁があるので外に逃げることはできない





NEO ドリフトアウト

あの「ドリフトアウト」がさらにパワーアップしてNEO・GEOに登場だ!!

ビスコ		レース		容量未定	
MVS	96年春発売予定 / 価格未定	カセット	発売日未定 / 価格未定	CD	発売日未定 / 価格未定

リアルなグラフィックと簡単操作で人気の「ドリフトアウト」シリーズの最新作がネオ・ジオで登場するゾ！

今号では１回目ということで基本的なゲーム概要を紹介しよう。

新しいドリフトアウト…それが「NEO ドリフトアウト」だ!（そのまんま）

「NEO ドリフトアウト」は'94年に同社からリリースされた「ドリフトアウト'94」の続編で、ハーフトップビュー（斜め上から見た視点）タイプのカーレースゲームだ。

実在のワークスマシンを使用したリアルなグラフィックとアクション、迫力ある超高速スクロール、直線コースでの自車の進行方向自動修正機能など、プレイを盛り上げる要素を満載した、ゼイタクなゲームになっているぞ!



実在のマシンでコースを駆けろ！

時間との闘い!! 基本ルール解説

基本ルールはいたって簡単だ。各コース中にもうけられた区間内を、それぞれ設定された制限時間内に通過すればOK! 制限時間を過ぎてしまうとゲームオーバー。

コンティニューも可能で、その場合はゲームオーバーになったラウンド（コース）の最初から再びレースをはじめることができるのだ。

簡単操作で多彩なアクション!

「NEO ドリフトアウト」で自車の操作に使うのは、レバーと2つのボタンだけ。いたってシンプルな操作系だが、ゲーム中の自車は、ジャンプ、ドリフトなど様々なアクションを見せてくれる。

レバーは左右2方向でステアリング（もちろん8方向レバーにも対応）。レバーを入れっぱなしで大きく曲り、チョンチョンと細かく入れるとすこしずつ曲がる。繊細なレバーテクニックで魅せろ!! ボタンはAがアクセル、Bがブレーキの以上2コ。走行中にAを離せばエンジンブレーキをかけることができる。エンジンブレーキはBのブレーキほど急激にスピードが落ちないので、ゆるやかなカーブで使うといいだろう。また、Bを押し続けると自車がバックする。コースアウト時などに使うぐらいか？



水しぶきをあげてコーナリング

全7コースを制覇せよ!!

コース解説

ゲームに登場するのは練習用コースを含む全7コース。

各コースには1~3のチェックポイントがある他、舗装路、未舗装路、雪道、凍結路など、様々なシチュエーションが用意されているのだ。もちろん、ジャンプスポットやタイトコーナーなどもあり、レースを爽快に演出してくれているぞ!

ちなみに、コースによっては隠された分岐点があり、場合によってはタイムを短縮できるゾ! ただし、コース外では自車のスピードが落ちてしまう。無駄なコースアウトは禁物というワケだ。



クリア後に腕前をランクで評価してくれる

PRACTICE STAGE（未舗装路）

まずは小手調べの練習用ステージだ。コーナーも簡単な

※記事中の画面写真、ゲーム内容は開発中のものです

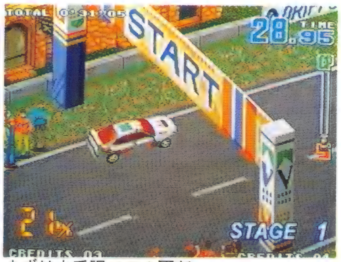
ものが多く、しかもタイムオーバーになっても次のコースに進めるのだ！



タイム切れでも次ステージへ進めるゾ

STAGE1: EUROPEAN STAGE（舗装路）

この面はコースが舗装されていて、コーナーもわりと簡単。フルスピードでガンガン攻めることができる、爽快感あふれるステージだ。



まずは小手調べの１面だ

STAGE2: AFRICAN STAGE（未舗装路）

アフリカだけあって（?）未舗装のコースだ。タイヤのグリップは少々悪く、コーナーでは滑りやすいが、まだ序盤戦、クリアはしやすいゾ！

STAGE3: SNOWLAND STAGE（舗装路）

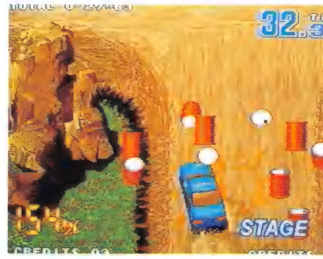
スノーランドステージの名の通り、ところどころにアイスバーン（路面が凍っている場所）がある。凍ってない所を走ろう！



3面はスリップに注意だ

STAGE4: SOUTHERN HEMISPHERE STAGE（未舗装路）

このステージでは、スタート直後にショートカット（近道）できる部分がある。が、慣れないうちに無理に狙うとクラッシュの危険性が高いゾ。



STAGE6: GREAT BRITAIN STAGE（雪道）

北欧スカンジナヴィアのコース。雪道なので最も滑りやすく、コーナーではスピンしやすくなっている。ステアリングに注意しよう。

STAGE5: SCANDINAVIAN STAGE（未舗装路）

最終ステージというだけあって、タイトなコーナーの連続!! 一つのミスが即、タイムオーバーにつながる難関ステージなのだ！



いよいよ最終ステージ!!

選べる車は全部で3車種　個性ある実在のマシンたち

ゲーム中、プレイヤーは全３種の車の中から選択ができる。'94年式のワークスマシンをモデルにした車体には、それぞれ個性がつけられているのだ。自分の好みや腕前に合った車を選ぼう！

三菱・ランサー・エボリューション2



最高速度は最も遅いが、コントロール性能が一番高い。少々の悪路なら簡単に走ることのできる、初心者向けの車だ。

スバル・インプレッサ・WRX



スピード、ステアリングが平均的で、最も安定した車体といえる。初級から中級者向けで、次のレベルにステップアップするのに最適な車体だ。

トヨタ・セリカ・GT FOUR・RC



選択できる車の中で、最高スピードが一番速い。その分ステアリングによるコントロールには細かい操作を必要とする。上級者向けマシンだ！

ADKが送る戦国格闘絵巻ついにその姿を現す

ADKといえば、ニンジャコンバット、ニンジャコマンドーなどの秀逸な忍者モノが有名だ。そのADKが、気合いと思い入れをこめてこの程リリースするのが、ニンジャマスターズ～覇王忍法帖～だ。

物語　～STORY～

我々の生きる時空とは似て非なる、彼方なる地の物語…。

この世界の東の果ての小さな島国には、世界の森羅万象を操るという"黄金城"の伝説がある。しかし、その城を見て生きて還った物はいない。混乱の戦国、破壊と殺戮でこの地を蹂躙した時の覇王は、策謀の末黄金城を呼び出すことに成功したが、城の封印を護る"己"と呼ばれる一族により、城もろとも時空の狭間に閉じ込められてしまう。

三百年の時が流れた。封印の力は弱まり、邪悪なる覇王の復活が迫る。…だが、覇王復活をいち早く察知した者たちがいた。

しかし彼らはまだ知らない…。運命を狂わす邪悪な力の正体を。その力に呼応するように極東の島国に戦鬼が集う。かつて親友として助け合い、好敵手として競い合った仲間までもが殺し合う乱世。

時は、凶明十五年、洋方太暦一八八二年、幕府も文明開化もなく、ただ数百年の戦乱が続くこの国の名は…時叛宮！

宿命に従い闇道に生きる
月光に浮かぶは非情の掟
無情の刀閃は友を照らし
血河を渡りて覇王を斬る



NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～

ADK		格闘アクション		330M	
MVS	発売日未定 / 価格未定	カセット	発売日未定 / 価格未定	CD	発売日未定 / 価格未定

本邦初公開！　忍者格闘物のバトルシステムがこれだ!!

基本操作方法

◆レバー操作

基本的な操作方法は従来の格闘ゲームとあまり変わらない。ただ、後転起き上がりという逃げの動作がある。新たな攻防要素の一つになりそう。

◆ボタン操作

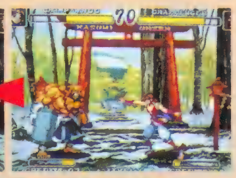
ボタンによる操作も基本的には従来の格闘ゲームと同じだが、BC同時押しやCD同時押しで、このゲームオリジナルの操作も加えられている。

◆通常技

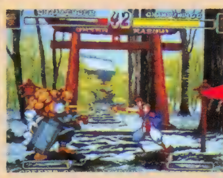
このゲームでは武器と素手の両方の状態を使い分けることができる。

武器攻撃は攻撃力が高く、技のリーチも長いが、その分スキが大きい。武器を収めた状態か武器を落とした状態の時は、技のリーチが少し短いが、その分スキが小さい。

そのため、遠距離では武器で攻めて相手の懐に跳び込んで接近戦になったら、素手攻撃に切り替えて闘うというのもいいだろう。



霞の素手立ち強パンチ。届くのはここまで



霞の遠距離立ち斬り。武器を持つとこんなに間合いが長くなる！

◆挑発・息吹

ABボタン同時押しで相手を挑発する。特に効果はない。やはり余裕を見せたい時にやるのが吉。

この他、CDボタン同時押しで「息吹」という動作ができる。要は気合いを入れて、気絶した状態から回復させることができるのだ。

◆スタイルチェンジ

このゲームでは、BCボタン同時押しでスタイルチェンジができる（立ち、しゃがみ両方で可能）。

画面に表示される文字「武」は、武器を手に持っている状態を示し、「素」は武器を収納している状態を示し、BCボタン同時押しで、いつでも切り替えることができる。

最後に「素」は、武器を落としてしまった状態で、基本的には武器を収納している状態と変わらないものの、BCボタンを同時に押しても武器を持つことはできない。

主に武器を持っている時に連続攻撃を受けたり、武器を投げた時にこの状態になるが、レバー↓+BCボタン同時押しで武器を拾うことができる。

ちなみに武器持ちで通常攻撃されても、体力はけずられない。

ボタン操作一覧表

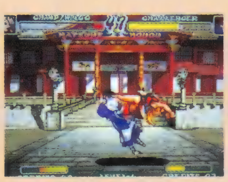
- ●Aボタン　弱パンチ、弱斬り
- ●A+Bボタン　挑発（特に効果はなし）
- ●Bボタン　強パンチ、強斬り
- ●BCボタン　武器を抜く、武器を収める
- ●↓+BCボタン　武器を拾う
- ●Cボタン　弱キック
- ●CDボタン　息吹（気絶値が回復）
- ●Dボタン　強キック

レバー操作一覧表

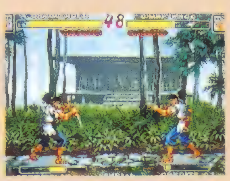
- ●↑：垂直ジャンプ
- ●↖、↗：斜めジャンプ
- ●←：後退、立ちガード
- ●→：前進
- ●↙：しゃがみガード
- ●↓方向：しゃがむ
- ●←←：バックステップ
- ●→→：ダッシュ
- ●ダウン時←：後転起き上がり

◆特殊技

特殊技は基本的にシンプル



ナツメの特殊技が鳳凰の後頭部を直撃！



サスケの武器持ち(左)と素手(右)の対比

●この記事中のコマンド類はマイキャラが右を向いている時のものです。また、画面写真は開発中のものです。

通常技のやり取りの中に組み込んでいこう。中段攻撃はレバー➡+弱攻撃、投げはレバー➡前+強攻撃と覚えておこう。

◆中段攻撃

待ち対策としておなじみのしゃがみガード不能の地上技、いわゆる中段攻撃はレバー➡+弱攻撃で出すことができる。しゃがみガードしている相手に中段攻撃を当てると相手はよろめく。その時に通常技で追い討ち攻撃をかけることができるのだ。

弱パンチ、弱斬り、弱キックの3つのうち必ず1つは中段攻撃になっている。中段攻撃数は各キャラごとに違っており、1つしか持っていないキャラもいれば、3つも持っているキャラもいる。

◆投げ

投げ技は相手の近くでレバー前+Bボタン(一部のキャラクターはDでも可能)。

通常投げの他に、すべてのキャラクターにコマンド投げがある。

◆後転起き上がり

ダウン後、レバーを後ろ方向へ入れることで、後転しながら起き上がることができる。もちろん、特に入力しなければその場で起き上がることも可能。攻撃回避のバリエーションが増えた。

超力ゲージシステム

画面下に表示される〝超力ゲージ〟。これはキャラクターの、気力の高まりを示しており、この超力ゲージの量によって、真必殺や超力必殺が変化する。

超力ゲージの量は相手に攻撃を当てると増加。ガードされた場合や、技の種類(通常技か必殺技か)によっても増え方は変わってくる。

マックスになって一定時間経つか、超力必殺を使用するとゲージはゼロに戻ってしまうが、次のラウンドに持ち越すことができる。ただし、ステージ(対戦相手)が変わるとゼロになる。

この他、超力ゲージは必殺技の威力にも関係してくる。

超力必殺は、ゲージの量によって威力が異なり、使用するとゲージがゼロになる。しかし、真必殺はマックス時にしか使用できないが、使用してもゲージはなくならないというメリットがある。

どちらを使うは、そのキャラの特性や状況によって決めた方がいいかも



雷牙とゴエモンの必殺技が激突!!



カムイの超力必殺「火炎陣・鬼雨」。空中から下に火炎を投げる

◆必殺技

必殺技は、武器を持っている時と収納した時で違いが出てくる。技そのものが使えない場合や、コマンドが同じでも威力が異なるなどの場合があるので注意しよう。

◆真必殺

超力ゲージマックス時に通常必殺技と同じコマンド+AB(キックならCD)で、必殺技のパワーアップ版、真必殺を出すことができる。

真必殺は、何回使用してもゲージは減らないし、通常の必殺技よりも威力が高いのでガンガン出していこう。

◆超力必殺

超力ゲージの容量によって威力が変化する超力必殺。変化の目安は3段階くらいで、使用するとゲージはゼロになる。超力必殺はゲージの増加にともなって威力が増すが、ゲージゼロでも技自体は出すことができる。

ただし、威力や使い勝手は悪くなるので覚悟が必要だ。また、どのスタイルからでも出すことができる。

超力必殺にもさまざまなバリエーションがあり、ゲージ容量が大きければ大きいほど技の使い勝手が良くなるキャラもいれば、単純にゲージに応じて威力が段階的にアップするキャラもいる。



超力ゲージが空の時、炎の範囲はこの程度だが…



ゲージマックス「超力烈火」はこんなにスゴイ!!

キャラクター紹介



過酷な忍びの修行を通常の半分の期間で習得した凄腕で、時叛宮の忍びの流派の頂点に位置する〝天舞四人衆〟の一人であった。

父の遺志で覇王と戦う決意をし、仲間を巻き込まぬためにあえて抜け忍となる。

抜け忍 サスケ SASUKE



サスケの必殺技「飛翥拳」。上方向に飛び上がりながら出す技

年齢:21歳
武器:真道流二刀小太刀「真阿」「真吽」
流派:聖伝真道流
舞台:仏隠の滝



天舞四人衆の一人。サスケと同じく驚異的な早さで修行を終えている。幼き頃よりサスケとは好敵手であり、親友であった。だが、サスケはカムイに何も告げずに抜け忍となり、終われる身となる。

忍びの非情の掟に従い、友であればこそせめてこの手で…と、追っ手となりサスケを討つ覚悟をする。

忍び カムイ KAMUI



カムイの必殺技「風牙」は飛び道具のようだ

年齢:22歳
武器:長身忍者流〝御影〟
流派:天舞忍術
舞台:朧橋



人の血をすするといわれる魔剣と、(鳥の)カラスとともに諸国を旅し、用心棒などの仕事をしている。

魔剣に取り憑かれているとも、もともと彼の心には魔剣をしのぐ狂気と虚無感が支配しているとも噂されている。

いつものようにカラスが東へ向かって飛び立った。鴉も何も考えることなくその後を追っていく。

浪人
鴉(からす) KARASU

年齢：27歳
武器：妖刀(ようとう)"凶(まがつ)"
流派：我流(がりゅう)
舞台：逢魔ケ原(おうまはら)



「疾風羽」は名前の通り、飛び道具のようだ



元は道場破りをして生計を立てていた暴れん坊であったが、酒場で出会った老人に破れ、その後弟子入りする。

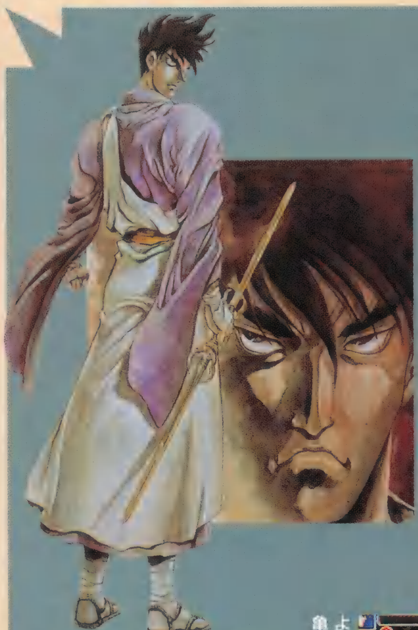
老人から真影流忍術を学んで賞金稼ぎとなり名を上げるが、史上最高の賞金首であるゴエモンだけは未だ捕らえることができず、追い続けて今に至る。

賞金稼ぎ
雷牙(らいが)
RAIGA

年齢：28歳
武器：特大鬼包丁(とくだいおにほうちょう)"愚流渦(ぐるか)"
流派：雷鳴真影流(らいめいしんかげりゅう)・改(かい)
舞台：神鳴湖(しんめいこ)



地面に雷を打ち込むような技「雷撃殺」



生まれつき魔を退ける能力を持っていたが、それゆえに魔を引き寄せ、両親を魔物に殺される。普段は高明山随一の退魔師であり、仲間たちとじゃれあう明るい性格だが、ひとたび魔物と向かい合う時は別人のように厳しい表情となる。

"なぜ自分はこの力を持って生まれたのか"の疑問を解くために乱世に旅立つ。

退魔師
鳳凰(ほうおう)
HOUOH

年齢：23歳
武器：三鈷双剣(さんこそうけん)"迦楼羅(かるら)"
流派：高明流退魔術(こうめいりゅうたいまじゅつ)
舞台：久遠ノ浜(くおんはま)



よく分からないが、地面に亀裂でも作るのだろうか?



「閃滅掌」は相手に掌底を打ち出す技

年齢：63歳
武器：獅咬剣(しこうけん)"韓羅獅子(からじし)"
流派：天和流陰陽術(てんわりゅういんようじゅつ)
舞台：蓮華堂(れんげどう)

道士
天和(てんほう)
TENHO

韓国で生まれ香港に渡り、自然と戯れながら道士としての修行をつむ。祖父はジパングの者だったらしい。だが、ある日大気の異様な気配を感じ取り、家族と別れ祖父の国、ジパングに向かう。

好奇心が盛んで子供のようにふるまうが、自分より若い者には負けたくないという頑固な一面も持つ。



ふだんは気のいい大男だが、酒が入ると見境なく暴れ出す性格で、修行のために入った寺も大暴れして追い出される。
最後に恩師にかけられた"いついかなる時も修行を怠るな"の言葉で我に返り、それ以後はただ一人山にこもり修行を続ける。乱世の原因を除くという自らの宿命を知っているかのごとく…。



はぐれ坊主
雲仙（うんぜん）
UNZEN

年齢	36歳
武器	六角鉄槌（ろっかくてっつい）"滝崩し（たきくず）"
流派	我流（がりゅう）
舞台	雪厳寺（せつがんじ）


「大獄殺弾」は相手をつかんで投げる技

異人の血を引く一族の村で生まれ育つ。幼い頃より村に伝わる無鴛流を習い、兄弟子たちも及ばぬ実力を身に付けている。
いつからか悪夢にうなされるようになり、その原因が本土にあることを知って旅立つ。たった一人の肉親である妹にもなにも告げずに…。



女格闘家
ナツメ
NATSUME

年齢	21歳
武器	子母鴛鴦鉞（しぼえんおうえつ）"斬華（きりか）"
流派	無鴛流（むえんりゅう）
舞台	朱麗城（しゅりじょう）


「百鬼連砕」は読んで字のごとく、拳で連打する

くノ一の流派、紅衆の長の孫娘。天真爛漫で色々なことに興味を示す年頃。
本格的な修行はしていないが、一応かなりの実力を持っている。
16の誕生日に祖母より自分たちの宿命を告げられ、戦乱の元凶を絶つために…というよりは修行をさぼるために里を抜け出す。



くノ一
霞（かすみ）
KASUMI

年齢	16歳
武器	距跋渉毛刀（きょばつしょうげとう）"緋桜（ひざくら）"
流派	紅流忍術（くれないりゅうにんじゅつ）
舞台	御領殿（ごりょうでん）


「緋旋蹴」は側転からの蹴りのようだ

天下を騒がす一匹狼の大盗賊だが、あこぎなことをして私腹を肥やす連中からしか盗まず、戦乱で親を失った子供たちや貧しい人々のために使う、いわゆる義賊である。
黄金城の噂を聞き、次の標的として探し求める。
自分が賞金首になっても気にしない大雑把な性格の持ち主である。



泥棒
ゴエモン
GOEMON


「轟撃砲」大筒で相手を攻撃する

年齢	28歳
武器	自己流大筒（じこりゅうおおづつ）"一尺砲（いっしゃくほう）"
流派	新陽流暗器術（しんようりゅうあんきじゅつ）
舞台	閻魔洞（えんまどう）



ソフト概要&隠しコマンドを紹介

NEO・GEOCD SPECIAL

SNK	バラエティ	容量不明

MVS	――	カセット	――	CD	発売中 3,800円

今さらなんだがソフト紹介 隠しコマンドも教えよう!!

「おたのしみはこれからだ!! スペシャルキャンペーン」の期間中に、NEO・GEOCD本体を買うとついてきた『NEO・GEOCD SPECIAL』が、1つのゲームソフトとして発売されたことは、本誌のソフト発売予定リストをちゃんと見ている人ならば知っていると思う。今回は遅ればせながら、このソフトがどんなものなのかということと、知っていると友達に自慢できる（本当?）お得情報を紹介しよう。

★楽しく便利な7つのコーナー

このソフトには、7つのコーナーが用意されている。クラスマッチで自分の実力を確かめるもよし。CMやゲーム紹介、サウンドに聞き入るもよしと、さまざまな楽しみ方ができるというわけ。まずは各コーナーを紹介していこう。

クラスマッチ

簡単に説明すれば、6つのゲーム（餓狼3、KOF'95、真サムライ、龍虎2、得点王3、トップハンター）を体験できるコーナー。

各ゲームごとに「〜級」というクラスがあり、すべてのゲームのクラスが1級以上になるとマル秘情報が見れるようになるのだ!! さらに各ゲームごとにプロ級以上の評価を得られると、そのゲームの最終面のセーブデータを得られるという特典もある。



楽しめるゲームは6種類ある

ヒットゲーム紹介

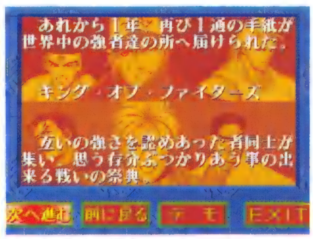
現在発売中のCDソフトの中から、16ソフトの情報を見ることができるコーナー。あの『ジョイジョイキッド』や『ベースボールスターズ2』の情報も見れる。

CM

発売間近のCDソフトのPRをしてくれるコーナー。プロモーションビデオ仕立ての作りが好印象。



リアルバウト餓狼伝説のCM



こんな感じで紹介される

サウンドプレイ

ひらたくいえば『NEO・GEOCD SPECIAL』に収録されているBGMを聞くことができる。また、作曲者のコメントも見れる。



作曲者のコメントも見れる

マル秘情報

このコーナーでは、クラスマッチのすべてのゲームで1級以上を取ると、マル秘情報が見れる。内容は見てのお楽しみだ。

この他、各コーナーの説明をしてくれるオートデモや、各コーナーの操作説明もある。



マル秘情報は全部で3つある

クリア条件&隠しコマンド紹介

ここからは、このソフトをラクして楽しむためのお得情報を紹介していこう。

トップハンタークリア条件

まずは『トップハンター』のステージクリアの条件。クラスマッチでは、クリア時のコンティニュー回数によってクラスが決定されるようになっている。細かい条件については以下の表を見てちょ。

クラスアップコマンド

せっかく右の方で『トップハンター』のクラスアップ条件を述べているのに、それを台なしにしてしまうようでバツが悪いが、ここで各ゲームのクラスを一気に1級まで上げてしまう方法を教えよう。

まずクラスマッチメニュー画面で、クラスを1級に上げたいゲームに合わせる。そして、「B、C、C、B、スタートボタン×3」と入力すれば、アラッ不思議!! 「CLASS UP OK!」の文字とともに、そのゲームのクラスが1級に上がるのだ。

ただし、元から1級以上のゲームは変化しないので悪しからず。

	プレイヤー数	クリア失敗条件	クリア時のクラス
ステージ1	3	コンティニュー4回以上で失敗	5級
2	3	コンティニュー4回以上で失敗	4級
3	3	コンティニュー3回以上で失敗	3級
4	3	コンティニュー2回以上で失敗	2級
5	2	コンティニュー2回以上で失敗	1級
6	2	コンティニュー1回以上で失敗	プロ級
7	2	コンティニュー1回以上で失敗	パーフェクト
8	1	コンティニュー1回以上で失敗	制覇



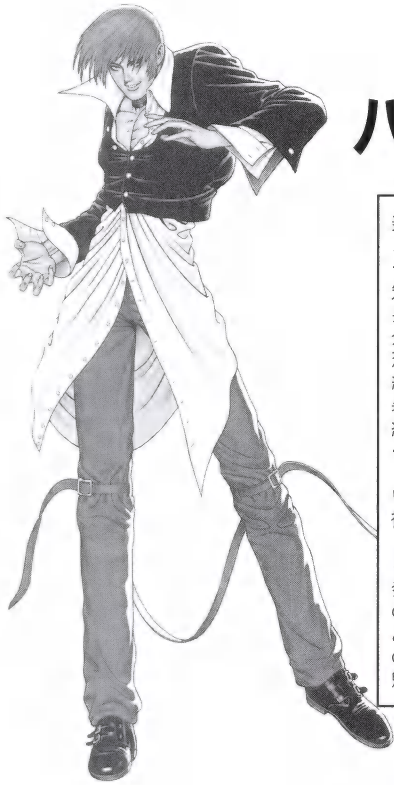
成功すればこんな文が表示される

編集部特別企画

NEO・GEOゲーム
美形＆渋目
男性キャラ

美の競宴大特集！

ネオジオフリーク全国５千万人(?)の女性ファンの皆様、お待たせしました！
今回は編集部が厳選した色男、26人を招待させていただきました。



八神庵

美　形　度★★★★
スタイル度★★★★★
セクシー度★★★★★
知　的　度★★★
男の哀愁度★★★
金 持 ち 度★★★
恋人適性度★★★
結婚相手度★★★
暴力嫌悪度★★
総　　　合★★★★

京の永遠のライバル、通称いおりん。若き「悪の華」候補であります。
美形キャラながら対戦相手を「ウッキィー」とさせる挑発や勝ちゼリフは女性ファンの心をチャームさせる効果があるもよう。やっぱり存在感のある悪役はいつの時代でも魅力がありますね。



草薙京

美　形　度★★★★★
スタイル度★★★★★
セクシー度★★★★
知　的　度★
男の哀愁度★★
金 持 ち 度★★★
恋人適性度★★★★★
結婚相手度★★★
詩　作　度★★★★
総　　　合★★★★

文句なしの美形！　京様。20歳で学生だろうが、人気にカゲりは見えない。
ザ・キング・オブ・ファイターズが'96や'97とシリーズ化が進むと、ゲーム界の若大将になる日も近いか？　顔、スタイルともに最高点だが、知的度はあえてコメントは避けさせていただきます。

牙神幻十郎



渋　め　度★★★★★
スタイル度★★★
セクシー度★★★★★
知　的　度★★
男の哀愁度★★★★★
金 持 ち 度★★★★
恋人適性度★★
結婚相手度★★
父親認識度
総　　　合★★★★

女性ファンばかりか、男性ファンも多いのが特徴的な牙神幻十郎。過去の暗い記憶のためか、鋭い瞳の奥に男の哀愁を感じる。
気が向いた時、巨額の報酬で殺し屋などをしているので、金回りはよさそう。ダーティヒーロー特有の寒気のする色気が人気の秘密か？

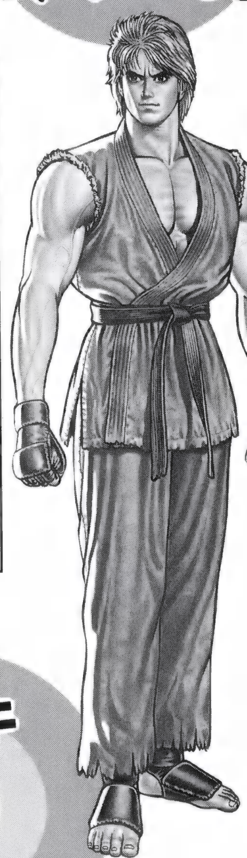
ギース・ハワード



渋　め　度★★★★★
スタイル度★★★★
セクシー度★★★★
知　的　度★★★
男の哀愁度★★★★★
金 持 ち 度★★★★★
恋人適性度★★
結婚相手度★★★★
帝　王　度★★★★★
総　　　合★★★★★

サウスタウンの影の支配者ギース。主役を食わんばかりの存在感は読者の人気にも現れている。星の数も全体的に高く、結婚相手に選ぶならこの方かも…。
しかし、リアルバウトが最後の登場（悲ちー）になる予定。個人的に好きなキャラなので復活して欲しい！

若さで勝負！　美形チーム



リョウ・サカザキ

美　形　度★★★★
スタイル度★★★★
セクシー度★★★★★
知　的　度★★
男の哀愁度★★
金 持 ち 度★
恋人適性度★★★
結婚相手度★★★
脱　衣　度★★★★★
総　　　合★★★

日本の代表的なお兄ちゃんとして、完全に定着した（ホンマかいな）サカザキさん家のリョウ君。
世界各地に支部があるほどの空手道場の息子にしては、前にも増して、貧乏さに磨きがかかったような…。
リョウさん、金持ちの親友は大切にね。



テリー・ボガード

美　形　度★★★★
スタイル度★★★★★
セクシー度★★★★
知　的　度★★
男の哀愁度★★★
金 持 ち 度★
恋人適性度★★★★★
結婚相手度★★★
楽　勝　度★★★★
総　　　合★★★★

テリーは、いつでも明るい陽気なアメリカン。最近は、京や庵など、新キャラの台頭で影が薄いが、リアルバウトの発売で人気が再浮上することは間違いなし。
彼には、いつまでも帽子を、空に放り投げるポーズが似合う、ガキ大将のままでいて欲しい！



緋雨閑丸

美　形　度★★★★
スタイル度★★★
セクシー度★
知　的　度★★★
男の哀愁度★★★
金 持 ち 度★★
恋人適性度★★★
結婚相手度★★
鬼　　　度★★★★
総　　　合★★★

斬紅郎無双剣で初登場した謎の美少年。傘を使用した数々の技は、染○助＆染○郎を凌ぐ（何の話だ？）。
彼は、鬼と関係があるらしいのだが、将来ごっつく（見てみたい気もするが）なってしまうんでしょうか…？　どうかこのまま愛らしい閑丸のままでいてね♡



ロバート・ガルシア

美　形　度★★★
スタイル度★★★★
セクシー度★★★★
知　的　度★★★★
男の哀愁度★★
金 持 ち 度★★★★★
恋人適性度★★★★★
結婚相手度★★★★★
関　西　度★★★★★
総　　　合★★★★

あの、濃い外人顔（外国人だから当たり前だけど…）から飛び出す大阪弁のギャップがひどくて、哀愁度が低くなっているが、なんてったってガルシア財閥の御曹司。女性ファンの皆さんユリを押しのけて（返り討ちに合いそうだけど…）玉の輿を狙ってみては。



二階堂紅丸

美　形　度★★★★
スタイル度★★★★★
セクシー度★★★★★
知　的　度★★
男の哀愁度★
金 持 ち 度★★★★
恋人適性度★★★★★
結婚相手度★★
軟　派　度★★★★★
総　　　合★★★★

ハーフで目立ちたがりで女好きの、愛すべきキャラ紅丸。
彼の基本となる格闘技は、「シューティング」なので、（すると、師匠は佐○サ○ル氏？）次回作では華麗な関節技を見せてくれるかもしれない。今度、技と同様、電光石火の軟派術を教えてもらいたいなぁ…。

秦崇秀



美　形　度★★★
スタイル度★★
セクシー度★
知　的　度★★★★★
男の哀愁度★★★
金 持 ち 度★★★★
恋人適性度★★★
結婚相手度★★
おかっぱ度★★★★★
総　　　合★★★

Ｉ度でいいから、ほっぺを「ぷにぷに」してみたいキャラNO.Ｉ！
まだ15歳という年齢であり、セクシー、スタイル度などは低いが、ぷりちーさは高い。
来○間先輩（わかるかな？）に顔が似ているのもポイント高し。秦＆山崎の３人で、K･O･Fに出場して欲しい。

戦国卍丸



美　形　度★★★★
スタイル度★★★
セクシー度★★
知　的　度★★★
男の哀愁度★★★
金 持 ち 度★★
恋人適性度★★★★
結婚相手度★★★
孝　行　度★★★★★
総　　　合★★★

主人公でありながら、カブキ団十郎の影に隠れている印象を受ける卍丸だが、(RPG版では、ほとんどしゃべんなかったしなぁ…）最近、人気が赤丸急上昇。
卍丸は、村中の子供たちを子分に持つヤンチャ坊主。でも、本当は母親思いの心やさしい少年なのだ。

紫暮京介



美　形　度★★★★
スタイル度★★★★
セクシー度★★★★
知　的　度★★★★
男の哀愁度★★★★★
金 持 ち 度★★★
恋人適性度★★★
結婚相手度★★★
召　喚　度★★★★★
総　　　合★★★★

天才を多く輩出していることで有名な、ベルナール学園の高校３年生。多彩な式神を呼ぶことができる一流の召喚師でもある。
今時、白ランに木刀とは、美形でなければ、許されないセンスである。
彼のトビ色の大きな瞳に、女性ファンはシビれまくり。

アンディ・ボガード

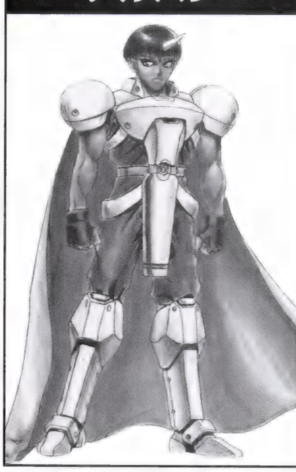


美　形　度★★★★
スタイル度★★★
セクシー度★★★★
知　的　度★★★★
男の哀愁度★★★
金 持 ち 度★★★
恋人適性度★★★★★
結婚相手度★★★★
尻敷かれ度★★★★★
総　　　合★★★★

餓狼伝説３のエンディングで体調を崩して、心配していたアンディですが、リアルバウトでは元気な姿を見られて「ホッ」としました。
編集部では、しゃがみキックのリーチなどから、「本当は足が短いんちゃうんか説」がささやかれている（ファンの皆さまゴメンなさい）。

番外編その①

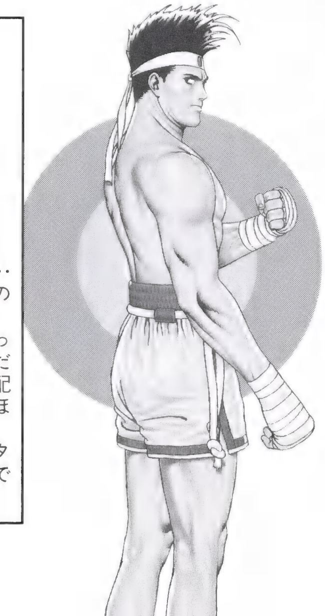
アルバン



美　形　度★★★★
スタイル度★★★
セクシー度★★
知　的　度★★★★
男の哀愁度★★★
金 持 ち 度★★★★★
恋人適性度★★★
結婚相手度★★★
若 作 り 度★★★★★
総　　　合★★★

千年前にフェルデンの襲来を受け、滅びてしまった惑星ローザリス星の王子。魔術に長け、さまざまな魔法攻撃を得意としている。額の一角獣を思わせる角は、闘志の表れで一族の証でもある。
彼は少年に見えるが、実は93歳。この年齢で美少年とはうらやましい。

ジョー・ヒガシ



美　形　度★★★★
スタイル度★★★
セクシー度★
知　的　度★★
男の哀愁度★
金 持 ち 度★★★
恋人適性度★★★★
結婚相手度★★★
短 パ ン 度★★★★★
総　　　合★★★

餓狼伝説シリーズNO.Ｉの露出狂（？）ジョー。
サウスタウンを短パンいっちょで歩きまわる姿は、ただものではない。リリィを心配するビリーの気持ちが痛いほどわかる。
でも彼は史上最強のムエタイチャンプ。きっと、タイではモテモテなんでしょう。

大人の魅力　渋め系チーム



山崎竜二

渋　め　度★★★★★
スタイル度★★★★
セクシー度★★★★
知　的　度★★
男の哀愁度★★★
金持ち度★★★★★
恋人適性度★
結婚相手度★
サドマゾ度★★★★★
総　　　合★★★

秦の秘伝書をつけ狙い暗躍する、闇のブローカー。
蛇使いやサドマゾなどの、独特の技を使いこなす（これが我流喧嘩空手？）。
今回登場したキャラの中でも、１番怒らせてはいけないタイプかも…。やっぱり、危険すぎて、恋人や結婚相手って感じではないよなぁ。



覇王丸

渋　め　度★★★★
スタイル度★★★
セクシー度★★★
知　的　度★★★
男の哀愁度★★★
金持ち度★★
恋人適性度★★
結婚相手度★★★
武　士　度★★★★★
総　　　合★★★

剣の道には女は無用（そこに女性が惚れてしまうんだなぁ）と硬派一直線の覇王丸。
ひたすら強さだけを求め、闘い続ける姿は、まさに剣鬼という表現がぴったり。
幻十郎と早く決着をつけて、一途に思ってくれる、静さんのことを少しは考えて欲しいなぁ。



如月影二

渋　め　度★★★
スタイル度★★★
セクシー度★★★
知　的　度★★★
男の哀愁度★★★★
金持ち度★★
恋人適性度★★
結婚相手度★★★
修　行　度★★★★★
総　　　合★★★★

如月影二、通称「極限流キラー」。日夜、新しい技の開発のために、修行をおこなう忍者の鏡（？）。
影二は独身のようだが、彼の恋人や婚約者になるためには、厳しい試練に耐え、自分も、「くノ一」になるしかないような気がする（ちょっとカッコイイかも？）。



柳生十兵衛

渋　め　度★★★★
スタイル度★★★
セクシー度★★★
知　的　度★★★★
男の哀愁度★★★★
金持ち度★★★★
恋人適性度★★★
結婚相手度★★★
二　刀　度★★★★★
総　　　合★★★

隻眼の隠密剣士、柳生十兵衛。本誌でも復活要望が非常に高い、人気キャラである。
二刀流が男心をくすぐるのか男性ファンが多いのが特徴。
技の名前も（喝咄　水月刀って、喉によさそうな気がしません？）格好いい！
そういえば、十兵衛に奥さんはいるんですかねぇ？



キム・カッファン

渋　め　度★★★
スタイル度★★★★
セクシー度★★
知　的　度★★★★
男の哀愁度★★★
金持ち度★★★
恋人適性度★★★★
結婚相手度★★★★★
テコン度★★★★★
総　　　合★★★★

韓国の国技、テコンドーの達人。
最新作のリアルバウトでも、さわやかな笑顔＆白い歯（アパ○ード使用か？）で悪を更生させにやってきた。
それにしても、２人の子供がいると思えない若々しさ。
美人と噂の奥さんも見てみたい！

橘右京



渋　め　度★★★
スタイル度★★★★
セクシー度★★★★★
知　的　度★★★★★
男の哀愁度★★★★★
金 持 ち 度★★★
恋人適性度★★★★★
結婚相手度★
俳　句　度★★★★★
総　　　合★★★★

斬紅郎無双剣でも体調が悪く、次回作の登場まで心配してしまう右京様。結婚相手にはちょっと…。
圭殿のために華を探すのも大事ですが、体には気をつけて欲しいです。
ここまで1人の女性を愛せる右京は、恋人数値が高いのは当然の結果ですね。

ビリー・カーン



渋　め　度★★★
スタイル度★★★★
セクシー度★★★
知　的　度★★★
男の哀愁度★★★
金 持 ち 度★★★★
恋人適性度★★★
結婚相手度★★★
洗　濯　度★★★★★
総　　　合★★★★

リアルバウトで服装を大幅チェンジして、人気大爆発のビリー（でもリリィの方が人気がある!?　笑）。
ギースの命令により、得意の棒術で、打倒テリーに燃えている。
K・O・Fの次回作ではテリー、リョウと組んで「長男'S」結成の噂あり（嘘）。

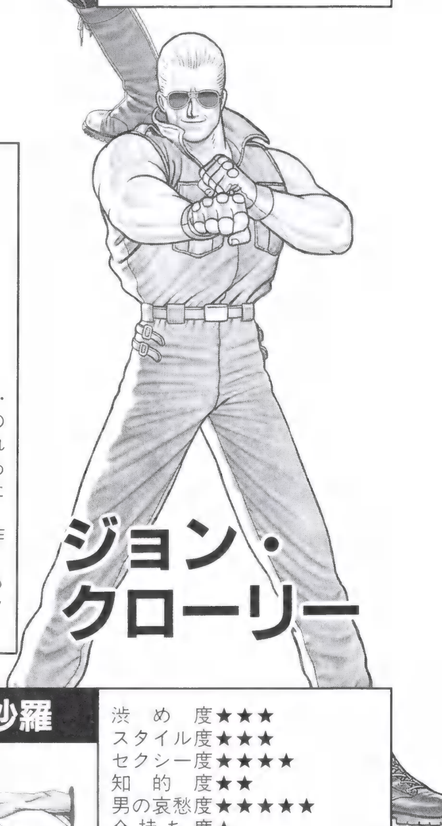
緋炎



渋　め　度★★★★
スタイル度★★★
セクシー度★★★
知　的　度★★★★
男の哀愁度★★★★
金 持 ち 度★★★
恋人適性度★★
結婚相手度★★★
覆　面　度★★★★★
総　　　合★★★★

緋炎は、素性が一切不明の航空忍者。飛騨の名工（この人に作れないものはないのだ）が鍛えた戦闘機で、戦闘に参加する。緋炎の裏には御前と呼ばれる人物がいるが、これまた謎につつまれている。
悩みは真尾まおが、素顔を見ようと、しつこく迫ってくることらしい。

ジョン・クローリー



渋　め　度★★★★
スタイル度★★★
セクシー度★★
知　的　度★★★★
男の哀愁度★★★
金 持 ち 度★★★★
恋人適性度★★★★
結婚相手度★★★
軍　人　度★★★★★
総　　　合★★★

マーシャルアーツの達人のジョンは「蒼い疾風」と恐れられた、名パイロットでもある（なんからＯバ・Ｏルみたいでイカス）。
なかなか、龍虎の拳の新作の情報が聞こえてこないが、そろそろドラＯンＯールZも真っ青の、アトミックスマッシュを見せてほしい！

呂布奉先

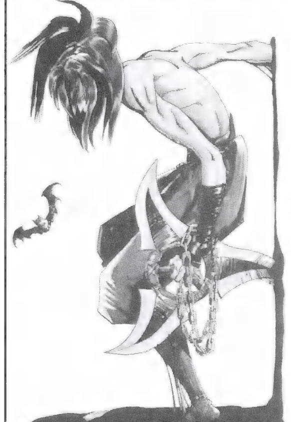


渋　め　度★★★
スタイル度★★★
セクシー度★★
知　的　度★
男の哀愁度★★★
金 持 ち 度★★★★★
恋人適性度★★
結婚相手度★★★
裏 切 り 度★★★★★
総　　　合★★★

天下に響いた豪勇。三国誌で有名な呂布奉先。
本誌の投稿ではリョウコがらみの4コマ漫画や、イラストが多いのですが、呂布は年下の女の子が好みなんでしょうか。
裏切りのイメージが強いので恋人や結婚相手には向いてないかな…。

番外編その②

首斬り破沙羅



渋　め　度★★★
スタイル度★★★
セクシー度★★★★
知　的　度★★
男の哀愁度★★★★★
金 持 ち 度★
恋人適性度★★★★
結婚相手度★★★
ゾ ン ビ 度★★★★
総　　　合★★★

斬紅郎に、恋人と一緒に自分自身をも殺されてしまった過去をもつ男。恋人を殺した鬼を殺すためだけによみがえった復讐鬼である。
妖しい色気があり、セクシー度、哀愁度は高いが、なにせ、1度殺されているために年齢などが不明。今回は番外編にてご勘弁を。



ギース・ハワード、牙神幻十郎声優

コング桑田インタビュー

声と身体で遊ぶ自由人はどこまで飛んでいくのか？

餓狼シリーズのギースにサムスピシリーズの牙神幻十郎と、ネオジオファンの間ではもうおなじみのコング桑田さん。今回は大阪のネオジオランド3号店にてインタビュー。そこで一言「うん、おいしい！ネオジオカレー！　今週のイチ押しっ!?」

《コング桑田プロフィール》
8月23日生まれ／大阪府堺市出身／血液型B型／声優歴約6年／趣味はバイクをころがすこと／好きな言葉は〝欲しいもの、あげたいもの…愛とええはなし〟
●中島らもが名誉座長を務める劇団『リリパット・アーミー』に所属し、将来木彫りか銀細工をやりたいというコングさんは現在、演劇、映画、CMなどに幅広く活躍中。近いところでは「おぉ、ニッポンてどこや〜？」と、Mr.Ｏonutのサンタクロースバージョンに出演した。

パーティー野郎な部分が生活の基盤!!

——まず、ゲームのアフレコ以外の仕事についてお聞かせいただきたいのですが。

「はい。4年前に劇団《リリパット・アーミー》のわかぎえふ姉さんに拾われたんですよ。ちょうどそのころですね、バンドのほうでこの世に名を残そうと思っておりましたが、デビューにはいたらなかったんです。そのへんは、12月末発売の《リリパット・アーミー》の本（月刊カドカワ連載〝リリパット・アーミー奇談〟をまとめたものや中島らもの脚本3本、さらに写真集にて構成）の方に詳しく出ていますのでご覧下さい。

それ以外では5年前に、阪本順治監督の映画〝王手〟に借金取りの役で参加させていただくチャンスがありまして、それで芝居というものにすごく興味を持ったというか、種をまかれたというか…」

——きっかけですね。

「はい。それ以前には、ボーカリストとして曲間にMCをやらせてもらってたんですが、それを見て下さった憂歌団の元マネージャーの玉井さんという方が『おうコング、お前ちょっとラジオのパーソナリティーみたいなこともやらんか』ということで、その頃ちょうどバンドブームというのがありまして、バンドがメインの番組の司会をやりました。週一で2本撮りだったんですけど結局100バンド以上出てもうてね。まあ、それやこれややってまた別のラインでは歌の方をずっとやってて…」

——平行してという感じで。

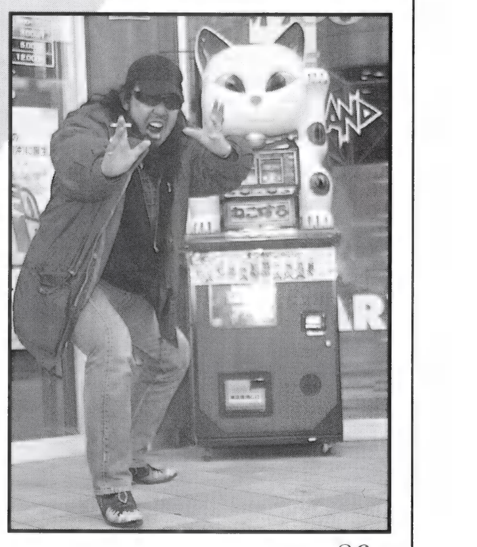
「そうですね。だけどこのパーソナリティーと役者という2つのラインとは別に、3つ目のラインですね。これは私の生活の基盤となる収入源としまして、結婚式の司会、CMのナレーション、そして私が最も得意としますパーティーの司会というのがあるわけです。3on3というバスケットボールの試合の実況を頼まれたりするわけですよ。とんでもない実況です。技術のことは知りません。だけど盛り上がるということで、パーティー野郎といわれる部分で、生活の基盤があったと…」

SNKとの出会いそれはパエリヤ事件!!

「そしてどういうわけだか、縁は異なものということでしょう、2年ぐらい前に大阪の天保山のほうで無料のライブをやったんですが、その時に偶然SNKの〝新世界楽曲雑技団〟の方にきていただいて、夜もちょっとした打ち上げに一緒にさしてもうて、スペイン料理のパエリヤを食べたんです。が、注文のしかたを間違えて、思っていたような味ではなかったわけです。だからみんなあまり食べてくれない。ですが私はご飯に関しては残すのがいやだという考えがあるもんで、ついサーブ（給仕）してしまう。でもそんな普通にサーブしても食べてもらえない。皿を出してもらえない。で、歌いながらね「パエ〜リヤ〜（手を差し出す）」と…（笑）。まあ、その芸(?)が縁でSNKさんとの仕事の関係ができたというわけです。とにかく今のところはそういうふうにして、しゃべる仕事、MCの仕事、声優の仕事、CMの仕事…と、いっぱいあるかもしれませんけど、全部やらしていただきたいなと」

幻十郎の自由さにひかれておりましたね

——なるほど。それでは次に、今までおやりになった牙神幻十郎と、ギース・ハワードの



ことについてお聞かせいただきたいのですが。

「幻十郎という人物にはひかれておりました。というのはまず、わりと生な感じ、一人の人間という実感があったところ。修行する幻十郎には兄弟のようにしているライバルがいてるという設定などにも現実味がありましたしね。次に、幻十郎は本当に自由だというところ。現社会の制約に縛られず、自分の気持ちに素直に行動し、修行していた場所から出ていく。だけどそのあとに自分で責任をちゃんと持つ」

——ここが重要なところですよね。

「そう。責任を持って幻十郎が生きる姿がある、というのはやっぱり羨ましい。ああいな、私にはないところがあるなということで、幻十郎にはひかれておりましたね」

ギースの目っていうのはすごい深いものがある



「それからギース・ハワードに関しては、まずギース・ハワードの存在自体に大きいものがある。そして今回はラスト…だと…」

——いうウワサが…。

「ええ。『何？　最後？　これはえらいこっちゃ…』という感じで、気持ちが置いてきぼりにされたというわけなんです。といいますのは、声を使っての格闘技という観点から見ていけば、これからもっとギースが生きるんではないかと最近思いはじめていたんです。そんな矢先に最後だなんて…。

実は、今までギースの声やりましたけど、不死身の完全体などこの世に存在するのか、奴はなぜ生きているのかなどということや、自分の肉体を使っての格闘系とは、ということに関して今までちょっと意識が足りなかったかなというところがあったんです…。

やっとこれからと思っていたのに…。みなさん、もし最後だったら生き返らして下さい！（笑）」

——生き返らすって…。

「ジュニア！　隠し子がいたギース・ハワード!!（笑）ギースの隠し子、これでイキマショ（笑）。ギースの目っていうのはすごい深いものがありますよ。ブルース的なものもちゃんとあるわけですし。ギースが生れ育ってきたところというのはそういうところですしね。つい最近になって、ギースさん（笑）ギースの野郎がさぁ（笑）、やってきたこととかね、すごく重たいものがあるなあと…。ジュニアでまた生き返りたいですね。声変えんとあかんかな…（高い声で）『そうかな、そうかな、パパ、パパいないんだ、ボク…』そんなとこですかね（笑）」

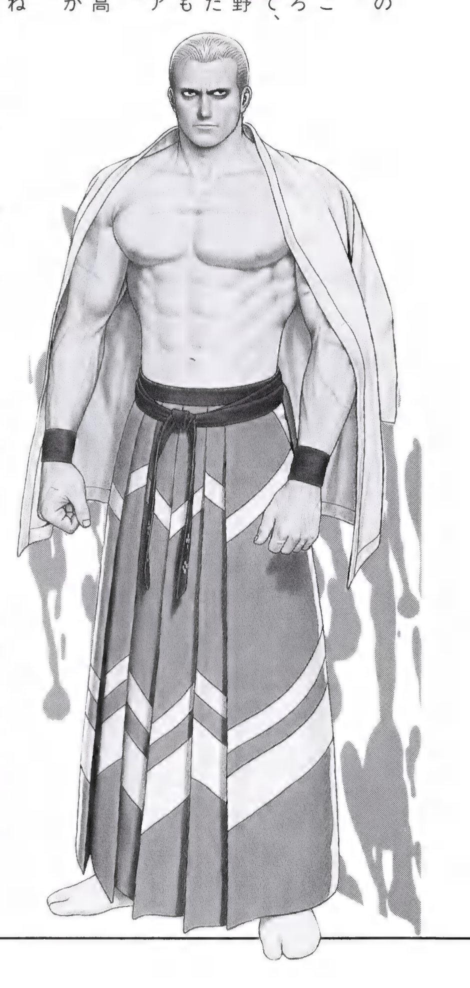
——それでは今までの餓狼シリーズと違った感じというよりは…。

「今になって私の中に種をまかれたという感じ。幻十郎はわりと等身大で、自分にないものや羨ましい部分があったりして、すごく愛しやすかったですね。ギースはまだちょっと愛が足りなかったですね。今になるとね『えらいことしてもうたやん、何するのみんな』（笑）いうのがあるわけでございますね…」

ごきげんスタジオでごきげんレコーディング!?

「あ、そうそう。ごきげんスタジオ知ってます？　SNKの録音スタジオなんですけど、面白いですよ～。あの緊張感と緩和そして笑い!!（SNKの録音スタジオにはスタッフと声優との間に仕切りがない）録音中スタッフは、どんなに笑いたくても絶対我慢しなくちゃいけない、それを見るとまたおかしかったりして、OKが出るともう『わ～っ!!』（笑）。でもそれだからみんなで作ってるって感じします。

それとは対照的に、普通に仕切りのあるスタジオでやってると、すごく疎外間を感じる時があります。『ちょっと聞いてみます』とかいわれて待ってる間とかね。こっち（ごきげんスタジオ）では『おう、どやった!?』といえる。つまりダウンにならない。すごくハイな状態でいられる。あれはいいです!!」



息抜きのススメリラックスはデラックス

——そうですか…是非見てみたいものですね…。それでは次に、プライベートのことを少しお聞きしたいのですが…。

「趣味は木彫りっていったんですけど、実はまだやってません。この前彫刻刀は買ったんですけどね。あとは…やっぱり仲間とワイワイガヤガヤですかね。まあその仲間というのが今のところ単車の『バサラ』ってチームのメンバーというわけです」

——でも最近はお忙しいでしょうから、念願の木彫りや単車に乗る時間なんかもままならないのでは…？

「う～ん、そうですね。今バッテリー上がりかけ…上がってしまってるかな。東京公演の間にドック入りさせて、見といてもらおかなと思ってるんですけどねえ。まあ、長い休みがあったら、タイはプーケット島に一週間～2週間くらいいきたいなと…」

——プーケットですか…ズバリその魅力とは？

「それはリラックス。太陽を浴びて海水につかり、おいしいもん食べて、全然異国であると…すべてがそろっている。だからリラックスできるし、それはデラックスやなと思って帰ってこれるわけですよ」

4月からのOFFはキングコングライブ!!

——それでは最後に今後の予定を…。

「2月は“天外綺譚”大阪公演で、3月に芝居が2本あるんです。吹田のメインシアターで近松やるっすよ。それからハードロックじじい。これはチキンジョージの方でやります。それと同時で、また阪本監督が“ビリケン”という映画を撮られるんですけど、そこに呼んで下さって、おっちゃんCという役で出ます。それで4月からがオフ。うちのわかぎえふがその間好きなことを絶対しろというので、私は一応ライブを考えております。キングコング（キング堀内とコング桑田）というブルースデュオです。関西ではパーティーがあれば、お座敷がかかればいくという感じです。東京にはまだライブはいったことありません。呼ばれたらいきたいですけどね。まあ8月以降は芝居の方で東京にいくと思うんですけどね」

ファンレターの宛て先
〒112　東京都文京区水道2-13-2-201
㈱芸文社分室　ネオジオフリーク編集部「コング桑田ファンレター」係

カセット&CD

NEO·GEO CDZ

ネオジオプロムナード

コンシューマー全タイトルリスト
1996年2月9日版

技術重視型＝技　知脳重視型＝頭　体力重視型＝体　スリリング＝緊　ファンタジック＝幻
ドラマチック＝感　簡単お手軽＝易　高難易度＝難　シリアスタッチ＝真　ユーモラスなタッチ＝愉
グラフィックに注目＝G　システムに注目＝S　キャラに注目＝C　スカッと爽快＝爽　要忍耐＝忍
末長く楽しめる＝長　短時間プレイも＝短　音楽も最高＝音　多彩なモード＝彩　ちょっとH＝H

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	内容
ラストリゾート	SNK	シューティング	45M	¥22,800	¥5,800	技感真音
ベースボールスターズ2	SNK	スポーツ	68M	¥23,800	¥5,800	易爽長短
ニンジャコマンドー	ADK	シューティング	54M	¥23,800	¥4,800	頭感易C爽
キング・オブ・ザ・モンスターズ2	SNK	アクション	74M	¥25,800	¥5,800	体感
アンドロデュノス	ビスコ	シューティング	34M	¥23,800	—	技緊GS
ワールドヒーローズ	ADK	格闘アクション	82M	¥25,800	¥4,800	愉SC短彩
ビューポイント	サミー工業	シューティング	72M	¥25,000	¥5,800	技緊難G長音
龍虎の拳	SNK	格闘アクション	102M	¥28,000	¥6,800	感真S爽短
得点王	SNK	スポーツ	54M	¥23,000	¥5,800	易爽長短
餓狼伝説2	SNK	格闘アクション	106M	¥28,000	¥6,800	技感S爽音
戦国伝承2	SNK	アクション	74M	¥25,000	¥5,800	技感難忍
ファイヤー・スープレックス	SNK	スポーツ	106M	¥28,000	¥5,800	体易C短
ワールドヒーローズ2	ADK	格闘アクション	146M	¥28,000	¥5,800	愉SC短彩
サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	118M	¥28,000	¥7,800	緊真C爽音
餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	150M	¥28,000	¥7,800	技C爽短音
ミラクルアドベンチャー	データイースト	アクション	90M	¥25,000	—	体幻感愉
龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	技感SC忍
フライングパワーディスク	データイースト	スポーツ	74M	¥25,000	¥5,800	技易爽短
ファイターズヒストリーダイナマイト	データイースト	格闘アクション	122M	¥28,000	¥7,800	技感C
得点王2	SNK	スポーツ	106M	¥28,000	¥7,800	易G爽長短
ワールドヒーローズ2 JET	ADK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	技感愉GC
トップハンター	SNK	アクション	110M	¥28,000	¥6,800	技幻感難愉S
ソニックウィングス2	ビデオシステム	シューティング	102M	¥28,000	¥6,800	技感難C
痛快GANGAN行進曲	ADK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	技易愉S爽
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	196M	¥29,800	¥7,800	技感SC彩
NAM - 1975	SNK	シューティング	46M	¥13,800	¥4,800	技難真忍
麻雀狂列伝—西日本編—	SNK	麻雀	42M	¥15,800	¥4,800	真頭H
トッププレイヤーズゴルフ	SNK	スポーツ	62M	¥21,000	¥4,800	技頭難長
ベースボールスターズプロフェッショナル	SNK	スポーツ	50M	¥18,000	¥4,800	技易長短
マジシャンロード	ADK	アクション	46M	¥15,800	¥4,800	技幻難忍
ライディングヒーロー	SNK	スポーツ	46M	¥21,000	¥4,800	技感難忍
ニンジャコンバット	ADK	アクション	46M	¥18,000	¥4,800	体難C短
ザ・スーパースパイ	SNK	アクション	55M	¥19,000	¥4,800	頭緊真忍
サイバーリップ	SNK	シューティング	50M	¥18,000	¥5,800	技緊G
ジョイジョイキッド	SNK	パズル	22M	¥13,800	¥4,800	頭緊幻忍
リーグボウリング	SNK	スポーツ	26M	¥16,800	¥4,800	技易愉短彩
ゴーストパイロット	SNK	シューティング	55M	¥19,800	¥5,800	体難忍
キング・オブ・ザ・モンスターズ	SNK	アクション	55M	¥19,800	—	体幻愉
戦国伝承	SNK	アクション	55M	¥19,800	¥5,800	体幻感C
ラギ	ADK	アクション	50M	¥19,800	¥4,800	技幻易愉長短
ASO II	SNK	シューティング	47M	¥18,800	¥4,800	真頭難S
バーニングファイト	SNK	アクション	54M	¥19,800	¥4,800	体感愉C爽
クロスウォード	ADK	アクション	50M	¥21,800	¥4,800	技幻感難真G忍
2020年スーパーベースボール	SNK	スポーツ	46M	¥21,800	¥5,800	易爽長短
ロボアーミー	SNK	アクション	46M	¥21,800	¥5,800	体感真C爽
ラリーチェイス	ADK	レース	46M	¥23,800	¥4,800	技難忍短
餓狼伝説	SNK	格闘アクション	55M	¥23,800	¥5,800	易S爽短
フットボールフレンジー	SNK	スポーツ	48M	¥23,800	¥5,800	体易真長短
サッカーブロール	SNK	スポーツ	46M	¥21,800	¥5,800	技易爽
ミューテイション・ネイション	SNK	アクション	45M	¥21,800	¥5,800	体感C

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	内容
天外魔境真伝	ハドソン	格闘アクション	202M	¥29,800	¥7,800	愉C爽彩
アイドル麻雀ファイナルロマンス2	ビデオシステム	麻雀	不明	—	¥7,800	頭CH
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	250M	¥29,800	¥8,800	技感C爽彩
将棋の達人	ADK	将棋	58M	¥29,800	¥7,800	頭忍長彩
パルスター	エイコム	シューティング	305M	¥32,000	¥8,800	技緊幻難G忍長音
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	186M	¥29,800	¥7,800	感難C
ADKワールド	ADK	バラエティ	不明	—	¥6,800	幻易愉短彩
ステークスウィナー	ザウルス	競馬アクション	80M	¥29,800	¥7,800	体易S
ソニックウィングス3	ビデオシステム	シューティング	154M	¥29,800	¥7,800	技易短
NEO・GEOCD SPECIAL	SNK	バラエティ	不明	—	¥3,800	技易S彩
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	282M	¥32,000	¥8,800	技体真GS
リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	346M	¥34,000	—	技緊感難C
まる子デラックスクイズ	タカラ	クイズ	118M	¥29,800	—	知愉C短彩

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	内容
真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	202M	¥29,800	¥8,800	緊感難真SC音
ダンクドリーム	データイースト	スポーツ	94M	¥28,000	¥5,800	体易爽短音
ギャラクシーファイト	サンソフト	格闘アクション	169M	¥29,800	¥7,800	技幻感難C
クイズ キング オブ ファイターズ	ザウルス	クイズ	122M	¥29,800	¥5,800	技頭感易SC
パワースパイクスII	ビデオシステム	スポーツ	82M	—	¥5,800	易S爽長
ダブルドラゴン	テクノスジャパン	格闘アクション	178M	¥29,800	¥7,800	技真C彩
雀神伝説	エイコム	麻雀	82M	—	¥5,800	頭幻感愉長H
餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	266M	¥32,000	¥8,800	技感GSC音彩
クロススウォードII	ADK	アクション	70M	—	¥5,800	技幻感難G長
パズルボブル	タイトー	パズル	32M	—	¥6,800	頭幻易愉S短
風雲黙示録	SNK	格闘アクション	190M	¥29,800	¥8,800	技感難真SC
得点王3	SNK	スポーツ	158M	¥29,800	¥7,800	技易S長短
ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	格闘アクション	226M	¥29,800	¥8,800	技感愉C爽

ゲームミュージックCD既発売リスト

タイトル	発売日	品番	価格
ワールドヒーローズ2 JET	'94.8.19	CD：PCCB-00160	¥2,500
ネオ・ジオスーパーライヴ！	'94.10.05	CD：PCCB-00161	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	'94.10.21	CD：PCCB-00162	¥1,500
痛快GANGAN行進曲	'94.10.21	CD：PCCB-00163	¥1,500
真サムライスピリッツ	'94.11.02	CD：PCCB-00164	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94アレンジ サウンド トラックス	'94.11.18	CD：PCCB-00165	¥2,500
ソニックウィングス2	'94.12.16	CD：PCCB-00158	¥1,500
真サムライスピリッツ アレンジサウンドトラックス	'94.12.16	CD：PCCB-00169	¥2,500
ブランニュースピリッツ(シングル)千葉麗子	'94.12.16	CD：PCDB-00006	¥1,000
ダンクドリーム／ガンハード	'95.1.20	CD：PCCB-00173	¥1,500
サムライリミックス	'95.3.1	CD：PCCB-00174	¥2,500
ダブルドラゴン	'95.3.17	CD：PCCB-00175	¥1,500
ギャラクシーファイト	'95.3.17	CD：PCCB-00177	¥1,500
餓狼伝説3	'95.4.21	CD：PCCB-00179	¥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイトNEOGEOCD＆溝口危機一髪	'95.5.19	CD：PCCB-00182	¥2,000
餓狼伝説3 アレンジサウンドトラックス	'95.6.7	CD：PCCB-00183	¥2,500
超人学園ゴウカイザー	'95.6.21	CD：PCCB-00176	¥1,500
風雲黙示録	'95.6.21	CD：PCCB-00181	¥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト	'95.7.21	CD：PCCB-00185	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	'95.8.19	CD：PCCB-00187	¥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト アレンジサウンドトラックス	'95.8.19	CD：PCCB-00188	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 アレンジサウンドトラックス	'95.9.21	CD：PCCB-00189	¥2,500
パルスター	'95.10.21	CD：PCCB-00192	¥1,500
ソニックウィングス3	'95.10.21	CD：PCCB-00193	¥1,500
餓狼伝説 シンフォニックサウンドトラックス	'95.11.17	CD：PCCB-00197	¥2,500
侍魂 シンフォニックサウンドトラックス	'95.11.17	CD：PCCB-00197	¥2,500
天外魔境真伝	'95.11.17	CD：PCCB-00191	¥1,500
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	'95.12.16	CD：PCCB-00200	¥1,500
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 アレンジサウンドトラックス	'96.2.7	CD：PCCB-00204	¥2,500
リアルバウト餓狼伝説	'96.2.7	CD：PCCB-00203	¥1,500

タイトル	発売日	品番	価格
ネオ・ジオ サウンドパワー	'90.6.21	CD：PCCB-00031	¥2,500
サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1990	'91.2.21	CD(3枚組)：PCCB-00055	¥4,500
サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1992	'93.2.19	CD(2枚組)：PCCB-00109	¥3,500
餓狼伝説イメージアルバム	'93.7.21	CD：PCCB-00132	¥2,500
原始島	'89.9.21	CD：PCCB-00002	¥1,500
ザ・スーパースパイ/ニンジャコンバット	'90.11.21	CD：PCCB-00046	¥1,500
キング・オブ・ザ・モンスターズ/クイズ大捜査線	'91.9.21	CD：PCCB-00072	¥1,500
クロススウォード／戦国伝承	'91.11.21	CD：PCCB-00076	¥1,500
餓狼伝説／ラストリゾート	'92.5.21	CD：PCCB-00087	¥1,500
龍虎の拳	'92.11.20	CD：PCCB-00101	¥1,500
ワールドヒーローズ	'93.1.21	CD：PCCB-00106	¥1,500
餓狼伝説2	'93.2.19	CD：PCCB-00111	¥1,500
ビューポイント	'93.2.19	CD：PCCB-00112	¥1,500
ソニックウィングス	'93.4.21	CD：PCCB-00118	¥1,500
ワールドヒーローズ2	'93.6.18	CD：PCCB-00122	¥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイト	'93.6.18	CD：PCCB-00123	¥1,500
ファイヤースープレックス	'93.9.17	CD：PCCB-00134	¥1,500
サムライスピリッツ	'93.9.17	CD：PCCB-00135	¥1,500
ワールドヒーローズ2イメージアルバム	'93.10.21	CD：PCCB-00137	¥2,500
餓狼伝説スペシャル	'93.10.21	CD：PCCB-00138	¥1,500
ネオセレクション	'93.12.17	CD：PCCB-00141	¥2,500
龍虎の拳2	'94.2.18	CD：PCCB-00144	¥1,500
サムライスピリッツイメージアルバム	'94.2.18	CD：PCCB-00147	¥2,500
ファイターズヒストリーダイナマイト/フライングパワーディスク	'94.3.18	CD：P-CCB-00149	¥1,500
餓狼伝説スペシャル～イメージアルバムパート1～	'94.4.21	CD：PCCB-00152	¥2,500
Non Stop! One Way Love(シングル) 千葉麗子	'94.4.21	CD：PCDB-00005	¥1,000
ワールドヒーローズ2 JET	'94.5.20	CD：PCCB-00148	¥1,500
餓狼伝説スペシャル～イメージアルバムパート2～	'94.6.17	CD：PCCB-00155	¥2,500
龍虎の拳2イメージアルバム	'94.7.21	CD：PCCB-00156	¥2,500
トップハンター	'94.7.21	CD：PCCB-00157	¥1,500

ネオジオニュース No.10

NEWSFLASH

SNKがPSに参入 3タイトルの移植決定!

もうすでにご存じの方も多いかと思うが、今春よりSNKがソニーのプレイステーションに参入する。

今のところ春以降に「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」「リアルバウト餓狼伝説」といった3タイトルの移植発売が決定している。

また、今後の展開として、ソニーのプレスリリースによれば、前記の3タイトル移植後は、プレイステーションの3Dグラフィック特性を活かした3Dものをラインアップする予定だということだ。

このことにより、プレイステーションの参入メーカーは、480社ということになった。両メーカーからのコメントは以下の通り。

SNK企画宣伝部・中村氏

現時点では、「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」そして「リアルバウト餓狼伝説」の3タイトルの移植発売を予定しています。

発売時期に関しましては、春頃を予定していますが、具体的には決まっていません。

ソニー・コンピューターエンタテイメント プロモーション企画部・林氏

プレイステーションからネオジオへ移植するタイトルは、今のところ未定です。

2Dの格闘ゲームで圧倒的にユーザー人気が高いSNKさんですので、人気タイトルの移植を積極的にお願いしたいです。

そして将来的には、プレイステーションの機能を活用した、オリジナルのタイトルを是非期待しております。

セガとのクロスライセンス契約に次いで、ネオジオユーザーには複雑な思いがあるかも知れないが、今後の動向をしっかりとした態度で見守ろう。

ACT

コング"安禄山"桑田 下北沢に見参!!

ギース・ハワード、牙神幻十郎の声でおなじみのコング桑田が所属する劇団《リリパット・アーミー》が、下北沢本多劇場にやってきた。

さて、劇団内でも「リリパット・アーミー史上最大の挑戦」とささやかれているという今回の公演は、東阪1ヵ月という初めてのロングラン。さらに名誉座長の中島らもが、東京においては約2年ぶりに役者復帰するという快挙つきで、中華活劇シリーズ第6弾『天外綺譚』を上演する。

時は8世紀末、舞台は長安近くの宿場町。主人と調理師の白楽天が気ままに営んでいる宿屋にある日、風変わりな客が集まってくる。

謎の楽士ガーとポー、果心居士という老人、人殺しの悪人鉄冠道人と彼が引き連れるキョンシーたち…。そして白楽天はお客の1人が鉄冠道人で、自分の両親を惨殺した張本人であることを知り、奇想天外な復讐劇がはじまる…。

と、これだけ読むと何だかシリアスな内容なのでは?と予想されるかも知れない。が、なんのなんの…ムード歌謡に漫才、そして全編にわたって繰り出されるギャグの数数…と、これでもかといわんばかりに襲ってくる笑いに、観客の腹は4回転半ほどよじれ、のたうちまわって失神必至!? この破壊的な面白さの根底には、やはりキャストの個性と優れた脚本、そして計算された演出などの様々な要素がうまく絡み合っているといっていいだろう。

そんな中でもひときわ個性的なコング桑田の役どころは、罪人を捕らえる兵士と、死者の魂をよみがえらせるという"反魂の術"によってこの世に帰ってきた武将・安禄山との2役。

安禄山での、身の丈8尺という設定にも負けないような堂々とした体軀と立ち居振る舞い、迫力ある顔(!?)と声には圧倒されること間違いなし。とりわけ、巨大ななぎなたのような武器を振り回しての戦闘シーンは必見!

本番前、安禄山姿で劇場の廊下に姿を現したコングさんは、「この年齢ではあんな激しい踊りや立ち回りは、やっぱりきついねぇ～」なんてことを口ではいいながら、めいっぱい充実した表情を見せていた。そして「この衣装は全部ね、うちのわかぎえふが中国いって生地買ってきたんですよ」と、嬉しそうに教えてくれた。

「頑張って下さい」「おうっ」と、役の時とはうって変わった優しい武将は、のっしのっしとロビーを横切り、控え室へと消えていった。

《リリパット・アーミー》インフォメーション

『天外綺譚』公演予定

大阪 近鉄小劇場

2月10日(土) 15時～/19時～ 2月11日(日) 14時～/18時～ 2月12日(月) 15時～

前売り3千300円 当日3千500円

電話予約・お問い合わせ

近鉄小劇場 06-771-1009

リリパット・アーミー10周年を記念して出版

「リリパット・アーミー」

中島らも/わかぎえふ著

角川書店 1千600円

発売中



安禄山姿のコングさん

RECORDING

新たな試み満載のアレンジCD発動!

3月6日発売予定の、リアルバウト餓狼伝説アレンジCDのレコーディングが、1月16日におこなわれた。今回は劇団の公演で東京に滞在中のコング桑田が歌う2曲の収録。

まずは「"ある闘いが終わりつつある。そんな状況の中でも、明日に向かって夢を持って生きていこう。夢は必ずかなうのだから"というコンセプトがある」とコングさんが語る、叙情豊かなバラード「帰依」。サビ部分の盛り上がりは、聴く人の心を揺さぶるものがある。一方、ダック・キングの曲「Duck! Duck! Duck!」はラップ。これについては「陽気で楽しい感じを出したい」とのこと。

そして最後にファンにひとこと。「夢を持ち、前進していってください。ちなみに私の夢は南の島の村長さん。ステンドグラス作って、時々歌なんか歌ったりしてね…」

〈コメント〉

リアルバウト餓狼伝説が、"さらばギース…"のキャッチとともに登場。本作もその言葉をもとに制作されています。具体的にどんなところが…というのは秘密です。ゲーム自体のストーリーをオーバーラップさせて聴きながら、みなさん一人一人に思いをめぐらせて欲しいからです。

曲についてですが、通常のアレンジはもとより、コング桑田さんによるボーカルバージョンは、まさに"ギースになりきって"歌われています。さすが役者もこなすコングさん、録音開始と同時にギース特有のピリッとした雰囲気に

※ゲームミュージックバンド"ゲーマデリック"がライブを開催。2月25日(日)14時半開場、15時開演で、場所は原宿ルイード。入場方法は、往復ハガキでの応募の中から抽選で100組200名が招待される。応募には必ず往復ハガキを使用のこと(通常のハガキは対象外)。往信ハガキに住所・氏名(返信ハガキの宛先にも明細を記入)・年齢を書いて次の宛先まで。2月18日(日)必着。〒150東京都渋谷区神宮前6-23-3 第9SYビル4F サイトロン・アンド・アート㈱「GAMADELIC LIVE ネオジオフリーク」係

切り替わりました。
さらに、ロックオペラやレクイエムを謎の大物ボーカリスト〝KEN〟が歌います！　このKENとは何者なのか？
それはきっとネオジオフリーク編集部が明らかにしてくれるでしょう（ヨロシクね）。
これはまさに「ギースに捧げるアレンジアルバム」といってもいい1枚です。
（サイトロンレーベル　宣伝担当　半澤勇一）



LIVE
桜井智からファンのみんなへ熱い熱いプレゼント

ちょっと古いが昨年末「サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣」のリムルル役でおなじみの桜井智のライブが、新宿のスペース107でおこなわれた。会場にいけなかったファンも多いと思うので、その模様を紹介しよう。
午後5時45分、開場をいまや遅しと待ちかまえるファンが長い列を作る。朝倉薫演劇団関連グッズの販売がおこなわれたロビーでは、Tシャツやパンフレットが飛ぶように売れており、彼女の人気の高さがうかがえた。また、開演前の場内には、お姉さんのナコルル役である生駒治美の顔も見られた。
そして開演。白いフワフワの衣裳と帽子、左手首にはテディ・ベアをぶら下げての登場。色鮮やかなライトを浴びて、彼女の衣裳の色もさまざまに変化する。ファーストソロアルバムの『T-MODE』からアップテンポの曲を4曲。会場は総立ちで、声援を送るファンのジャンプで床は揺れ動くほどだ。
先輩に導かれて次に登場したのはK.O.F.'95のアテナ役の長崎萠。「萠ちゃんはゲームキャラクターの声をやってるんだよね〜」と桜井智が紹介すると、「Yeah!!」会場内から歓声が巻き起こる。ゲームファン以外の間でもこのことはなかなか有名なようだ。ちょっと緊張ぎみの声で〝My Love〟を歌う。
その後は劇団員による寸劇をはさみながら、桜井智がバラードを熱唱。先ほどまでの熱狂ぶりとは反対に、真剣に聴き入るファンの姿があった。
セイントテールの挿入歌を含む2曲の後は、演劇団のメンバー紹介を兼ねた大抽選会。当選者のいた列でウェーブが起こるなどの一幕もあって、会場は大いに盛り上がった。
このまま一気に場内沸騰かと思いきや、遊星王女や長崎萠のバラードへバトンタッチ。そのあとの歌の中では、桜井が歌いながらステージを降り、客席の通路へと進む。このあたりで会場のボルテージは急激に上昇。新曲であるラストの〝アクトレス〟で、会場の熱気はピークに達した。
アンコールでは、ピンクの衣裳を身にまとった彼女が元気に登場し、フィナーレを飾る。会場をあとにするファンたちの満足げな表情が印象的だった。（桜井智クリスマスライブ／1995年12月22〜24日）

EVENT
ワンダーフェスティバル晴海にて開催!!

さる1月15日、ガレージキット（キャラクターのフィギュア）のイベントとしては最大級の規模を誇る「ワンダーフェスティバル」が開催された。
参加ディーラーはみな、アニメや漫画、映画などといった思い入れのあるキャラクターたちを立体化し、販売。もちろん、ネオジオをはじめとするゲームキャラのガレージキットも数多く出典され、近年の格闘ゲーム人気の高さをうかがわせていたぞ。
次回の開催は夏の予定。機会があれば本誌でも取りあげてみたいと思う。こう御期待！

INFORMATION
期待の新作『龍虎の拳　外伝』ネオジオワールドに現る!!


アテナ／安眠ガレキのばぁ〜

さあ出るもう出るといわれ続けた『龍虎の拳』の続編が、ついに登場する。その名も『ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝』！　続編が出るということだけでもビッグニュースなのに、あろうことか発売にさきがけてゲーム大会が開催されるのだ!!

〈『ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝』格闘技大会実施概要〉
日時／2月24、25日の13時〜17時
場所／茨城県土浦市ネオジオワールド

それでは大会の内容について簡単に説明しよう。
まず予選。先着順の対戦で5人勝ち抜いた人が本戦出場権を獲得。なお、本戦に出場できる人数は16人（定員に達し次第予選は打ち切り）。トーナメント方式で進行し、優勝〜3位を決定。ここまでは24、25日とも同じ。そして25日の決勝戦後、2人のチャンピオンによる死闘が繰り広げられるというわけだ。
待ちに待った期待の新作、何でもいいからとにかく参加するのココロヨ！

「リアルバウト餓狼伝説」ゲーム大会日程

〈2月10日〉
●ゲームプラザ・ザ・ゴリラ
開始時間：12時／場所：東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャイン文化会館B1
☎03-3983-0618

〈2月11日〉
●ソフマップ13号店
開始時間：13時／場所：東京都千代田区外神田1-11-9第2中栄ビル
☎03-3253-9590

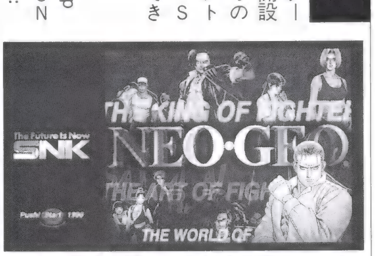
〈2月17日〉
●ハチスケ津田沼店
開始時間：15時／場所：千葉県船橋市前原西2-18-1パルコ館5F
☎0474-78-6833

〈2月23日〉
●シーガル泉バイパス店
開始時間：15時／場所：宮城県仙台市泉区市名坂御釜田108-1
☎022-218-3356

〈2月25日〉
●ヨドバシカメラ西口ゲーム総合館2F
開始時間：15時／場所：東京都新宿区西新宿1-3-2
☎03-3346-8585

最新情報

1月下旬、SNKがインターネット上にホームページを開設した。これによってネオジオのソフト情報を中心に、イベントやテーマパークの紹介など、SNK関連の最新情報が入手できるようになった。
アクセス先は次の通り。
http:／／www.neogeo.co.jp
どんどん活用して、君もSNK情報通になってしまおう!!



ネオジオキャラがいっぱいの初期画面

サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣
1、2フィニッシュ達成！
順位が大変動の
注目のランキング!!

このランキングは北は北海道から南は九州まで全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング TOP10

12月1日～12月31日

順位	タイトル	ポイント
1	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 ROM	8,033P
2	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣　CD	7,212P
3	ソニックウィングス3　CD	5,381P
4	天外魔境真伝　CD	5,051P
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　CD	4,140P
6	超人学園ゴウカイザー　CD	3,970P
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　ROM	320P
8	アイドル麻雀ファイナルロマンス2　CD	284P
9	ADKワールド　CD	123P
10	餓狼伝説3　CD	57P

ランキング総評

今回のランキングでは、やはり注目のサムライスピリッツ　斬紅郎無双剣が圧倒的な強さを見せました。

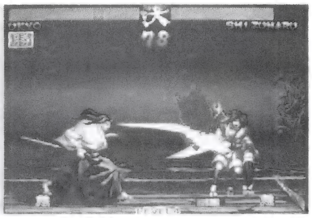
斬新なシステムと魅力あるキャラクターで、過去最高ポイントでの初登場1、2フィニッシュを達成！　今後のランキングにもしばらく影響を及ぼすビッグタイトルです。

そして、3位に人気シューティングゲームのソニックウィングス3がランキング。ポイントも高く、多くのCDユーザーが購入した模様です。シンプルながら奥の深いゲームなので長く遊べる1本です。

君はもう2周目をクリアをすることができたかな？

前回1位に輝いた天外魔境真伝は残念ながらV2はなりませんでした。強力な新タイトルが、上位に入ってきたため、4位にランクダウンしてしまいました。しかし、ポイントは高いので、今後の巻き返しに期待がもてます。

このコーナーの常連ソフト、K・O・F'95も5位にCD、7位にROMがそれぞれランキング。発売から時間が過ぎてもROM&CDがランクされるとは、さすがK・O・F'95というところでしょうか。

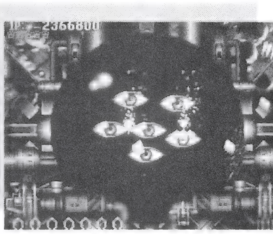


人気シリーズはやはり強い。

3VS3バトルは、今年も熱そうです。

8位には、ちょっとHな麻雀ゲーム、ファイナルロマンス2が返り咲き。

やはり寒い日は、こたつでみかんを食べながらこういったテーブルタイプのゲームを楽しむ人が、多いのかもしれませんね。



シューティングの醍醐味が味わえるソニック3

9位にはADKワールドがランキング。

ADKならではの、企画を盛り込んだバラエティーソフト。みんなはなぞ～な小部屋に入ることはできたかな？

ROM版が1月後半に予定されているリアルバウト餓狼伝説の追い風に乗って（？）、餓狼伝説3が10位に再登場！

今回もCD主体のランキングになりましたが、斬紅郎がROM版も意地を見せて1位になるなどくれました。来月は一体どのソフトが1位に輝くのでしょうか？　次回のTOP10をお楽しみに。

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3－14－10
ソフマップビル
☎03－3253－3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06－634－0070
4号店☎06－634－5820
7号店☎06－634－2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1－5
☎0586－24－7665
吐夢書店
静岡県三島市文教町1－1－19
（東レ建設　森島ビル1F）
☎0559－88－1708
他、加盟店75店舗

NEO・GEOソフト月間 読者人気ベスト20!

NEO・GEOソフト月間 読者人気ベスト20!

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(2)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	238P
2位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	173P
3位(—)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	165P
4位(3)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	136P
5位(4)	餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	106P
6位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	87P
7位(6)	パルスター	エイコム	シューティング	75P
8位(7)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	72P
9位(8)	天外魔境真伝	ハドソン	格闘アクション	59P
10位(16)	ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	格闘アクション	37P
11位(12)	サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	25P
12位(10)	龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	23P
13位(15)	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	ビデオシステム	麻雀	21P
14位(18)	餓狼伝説2	SNK	格闘アクション	20P
15位(11)	ビューポイント	サミー工業	シューティング	19P
16位(9)	ステークスウィナー	ザウルス	アクション	17P
17位(20)	超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	15P
18位(13)	パズルボブル	タイトー	パズル	14P
19位(14)	ソニックウィングス3	ビデオシステム	シューティング	12P
20位(17)	ギャラクシーファイト	サンソフト	格闘アクション	11P

斬紅郎無双剣、ついにトップ! K・O・F'95は2位に!!

『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』が、ついに首位の座を奪った!

これで5ヵ月続いた『K・O・F'95』の時代も終りを告げ、斬紅郎の時代に突入…と思いきや、すでに3位につけている『リアルバウト餓狼伝説』が後半じわじわと票を伸ばしており、ひょっとすると斬紅郎の首位は「1ヵ月天下」という可能性も充分ありそうな気配だ。

今月は、先月の3位〜8位までが、斬紅郎のチャートインのため仲よく1つずつ順位を下げた。

しかし先月の9位以下はかなり激しい動きを見せ、特にステークスウィナーのダウンと、WHPのアップはかなり強烈だった。

ネオジオソフト人気投票は、毎号受けつけているので、どんどん投票してください。アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK! 順位も忘れずにつけてネ!!

〈今月の読者の一言〉

●『斬紅郎無双剣』は、コマンドが難しいようにも思えるが、背景がきれいだし、人物の動きも特徴的で好きです。レベルや戦法を変えられるというのも魅力の一つ。
池上美絵さん(静岡県)

〈宛先〉
〒112東京都文京区水道2-13-2-201
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気投票』係

累計ソフト人気ベスト20

順位(前回)	タイトル	ポイント	順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	2,020P	11位(〃)	パズルボブル	258P
2位(3)	真サムライスピリッツ	772P	12位(〃)	ワールドヒーローズパーフェクト	249P
3位(5)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	762P	13位(—)	リアルバウト餓狼伝説	165P
4位(2)	餓狼伝説スペシャル	759P	14位(13)	ギャラクシーファイト	157P
5位(4)	餓狼伝説3	614P	15位(〃)	ビューポイント	146P
6位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	597P	16位(14)	ソニックウィングス2	141P
7位(8)	天外魔境真伝	331P	17位(16)	餓狼伝説2	135P
8位(10)	パルスター	330P	18位(17)	ステークスウィナー	96P
9位(7)	龍虎の拳2	307P	19位(18)	クロススウォードII	62P
10位(9)	サムライスピリッツ	292P	19位(〃)	ソニックウィングス3	62P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

コンシューマー
ハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE
クラブ・ハウスコア

今、餓狼3が熱い!? リアルバウトへの伏線か?

■TKS（兵庫県）■Y.KIM（愛知県）■H.Y（大阪府）■アナ帝（東京都）■青い疾風（東京都）■J's（神奈川県）■立ち田植え（埼玉県）■おやG（茨城県）

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの激しい稼ぎの宴

リアルバウト餓狼伝説へ向けてのウォーミングアップかどうかは置いといて、今月は「餓狼伝説3」に申請が集中！

潜在能力や無敗ボーナスなど、稼ぎが熱いゾ！　現在トップスコアを守るテリーの牙城を崩すキャラは誰だ!?

シューティング系は思ったよりスコアが伸びず、シューティング攻略担当のDSP－たろりんも歯がゆい思いをしている。頑張れシューター！

また、今月から「天外魔境真伝」の集計を開始する他、いくつかの対象タイトルを差し替えるので、募集要項をよく読んでから申請するように！　最近、募集要項が守られていないことがあるぞ（当然無効じゃ！）。

そして今月のスコア3カ月達成者は以下の方々なり。イエ～イ!!

※なお、プレゼント同様、集計期間などの関係で、粗品の発送が遅れてしまう場合アリ。しばらくお待ちいただきたい。すまんス！

ハイスコアラー攻略法 高得点への道!!

KOF'95（エディット・京、キム、ビリー）

カウンター攻撃をメインに使い、パーフェクトを取る。ワザと負けて、3人目対3人目のシチュエーションに必ずすること。そうすれば回復した体力でも（0からでも）カウンター攻撃2～3発は入る。タイムボーナスも多く入る。

●部長アキヤマ（東京都）

クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位　部長アキヤマ・東京都
600Pts.

2位　M？Y・福島県
おもむろ・東京都
315Pts.

4位　キング命！・広島県
キャラ勝ち君・岐阜県
下僕・京都府
忍者くん・埼玉県
へぼスコア・東京都
255PtS.

9位　聖フェアリオン・愛知県
T．R・兵庫県
240PtS.

餓狼伝説3（ブルー・マリー）

マリーの場合はステップローリング→対オーバースウェー攻撃の繰り返し。

それと、スピンフォールからコンビネーションスナッチにつなげると、相手がよく気絶してくれる。

●MLB・愛知県

俺の!! フリーク読者が考えた 裏技・得意技コーナー

あとはオートです必殺技（リアルバウト餓狼伝説）

ラウンド開始前（2、3本目がいい）の動けない時に必殺技コマンドだけ入力しておき、試合が始まった瞬間にボタンを押す（連打可）と、なぜか必殺技が出る。

●ヒロユキ（東京都）

編：早速リアルバウトの裏技登場！　編集部でも話題になっていたが…　ラウンド開始前にレバーをグルグル回す癖のある人は注意！　勝手に技が出てしまうぞ!!

トラップショットの謎（KOF'95）

キングのトラップショットを、相手の出した技の先っぽ（アンディのしゃがみ弱キックなどがやりやすい）に引っ掛かるように当てる。うまくいくと相手は空中の全然関係ない場所で食らいポーズのままピクピク動き続ける。対戦でここに超必殺技を当てれば勝ちはもらいだ!!

●大暴走'95（千葉県）

ほか多数

編：知っている人は知っている、見てビックリの裏技。食らいポーズのまま宙に浮き続ける相手の姿は、さながらマホメットの棺（Ⓒパチ○カー○風録）を連想…　させないね。スマン。

凶冥呪縛陣（斬紅郎無双剣）

天草を使い、2人とも画面端で自分は端側、相手は密着から前方ジャンプ。この時、凶冥十殺陣の手前に発生する煙のような部分に相手が跳び込む。すると技が途中から当たらなくなり、相手は硬直する。硬直中の相手は飛び道具以外の攻撃で元に戻り、なにもせずに時間切れになると、スタートを押さない限り次のラウンドに進めない。

●フェアリオン（愛知県）

編：これまた斬紅郎無双剣の続編（?）ネタ。このほかにもフェアリオン殿は、「爆弾よろけ時には瘴氣弾を当てると気絶が無効になる」などの裏技を送ってくれたのじゃ。天晴！　って、コーナーが違うようだネ♡　すまんス。

餓狼伝説3（フランコ・バッシュ）

投げ技やウェービングブローの弱などの点が高い技で闘うようにする。1本も取られないようにしてストレートボーナスを逃がさず、連続技のチャンスがあったら一気に倒してタイムも多くもらう。

●明大前ハヤテ・東京都

真サムライスピリッツ（アースクエイク）

投げ技を中心に攻める。命中率もできるだけ高く取るようにして、黒子もできるだけ出すようにして稼ぐ。

●オキエR（新潟県）

真サムライスピリッツ（牙神幻十郎）

BC同時押しで三連殺を出せば命中率が落ちないので、得点がたくさん入る。あとは点の高い技を多く当てて、和狆面などで背景を気合いで斬りまくるといい。

●蛙の会・東京都

ソニックウィングス2（YF－23／ホワイティ）

敵の出現パターンを頭に入れて、ボムを効果的に使う。

●ワイゾウ・奈良県

例によって『部長アキヤマ』氏の独壇場となりつつある。特にKOF'95。他のスコアラーも頑張るのだぁ!!

また、申請スコアには必ず攻略法を書くように。くわしく書けば掲載されやすいゾ！　気合いの入った攻略法を送ってほしい。ほしい！　必要だ！　首ったけ～!!　なんちて。

ワールドヒーローズパーフェクト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ネオ一ディオ	キャラ勝ち君・岐阜県	15,712,000	ALL
ジャンヌ	下僕・京都府	11,486,200	ALL
J・カーン	ワイゾウ・奈良県	10,504,500	10人目
風魔小太郎	ワイゾウ・奈良県	9,499,300	ALL
ドラゴン	KAMECK・東京都	7,508,800	最終面
服部半蔵	へぼスコア・東京都	42,368,400	チェキャラ ALL

ギャラクシーファイト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ロルフ	青い疾風・東京都	1,892,700	ALL
ジュリ	おもむろ・東京都	1,656,300	ALL
ルーミ	J's・神奈川県	1,406,000	ALL

真サムライスピリッツ

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
服部半蔵	聖フェアリオン・愛知県	613,630	13人目 最終戦
ガルフォード	忍者くん・埼玉県	582,230	ALL
ナコルル	真本八幡ナコルル・千葉県	303,470	13人目
覇王丸	おやG・茨城県	301,320	ALL
橘右京	チャッキー・東京都	290,100	ALL
ナインハルト・ズィーガー	未来飛行・島根県	278,720	12人目
アースクエイク	オキエR・新潟県	274,670	13人目
牙神幻十郎	蛙の会・東京都	240,410	ALL

ファイターズヒストリーダイナマイト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ミゾグチ	M?Y・福島県	1,075,000	ALL

パルスター

プレイヤー	スコア	備考
けんぺん	1,073,100	ALL

ソニックウィングス2

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
AV8ハリアーII	プリズムハート・千葉県	1,976,000	2周目10面
YF－23	ワイゾウ・奈良県	1,146,700	12面

パズルボブル

プレイヤー	スコア	備考
ぽん・東京都	30,478,550	ALL

ビューポイント

プレイヤー	スコア	備考
AC01	2,850,550	ALL

K・O・F'95

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ（ライバルチーム）	部長アキヤマ・東京都	610,190	ALL
チームエディット（京・キム・ビリー）	部長アキヤマ・東京都	665,430	ALL
シングルプレイ（京）	部長アキヤマ・東京都	511,660	ALL
シングルオール（京）	ワイゾウ・奈良県	1,266,870	ALL

K・O・F'94

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
イタリアチーム	Y・K・千葉県	584,460	ALL
アメリカチーム	得点王正道B・埼玉県	583,530	ALL
日本チーム	ワイゾウ・奈良県	512,190	ALL
イギリスチーム	赤もち・滋賀県	500,320	最終面
ブラジルチーム	ワイゾウ・滋賀県	478,390	ALL
中国チーム	立ち田植え・埼玉県	468,200	ALL
メキシコチーム	部長アキヤマ・東京都	466,400	ALL
韓国チーム	ワイゾウ・奈良県	461,760	ALL

餓狼伝説3

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
テリー・ボガード	TKS・兵庫県	2,165,000	ALL
秦崇雷	Y. KIM・愛知県	2,002,600	ALL
山崎竜二	ネコちゃん大佐・広島県	1,838,400	ALL
秦崇秀	ボン・東京都	1,681,200	ALL
ジョー・ヒガシ	とるこ・新潟県	1,639,300	ALL
ブルー・マリー	MLB・愛知県	1,745,700	ALL
ギース・ハワード	ART一北男・北海道	1,653,100	ALL
フランコ・バッシュ	明大前ハヤテ・東京都	1,602,400	ALL
不知火舞	ヘラ作・東京都	1,601,000	ALL
望月双角	H, Y・大阪府	1,576,900	ALL
アンディ・ボガード	デンデン・滋賀県	1,569,000	ALL
ボブ・ウィルソン	のびいち・兵庫県	1,510,600	ALL
ホンフゥ	ポチ・東京都	1,482,200	ALL

龍虎の拳2

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ジョン・クローリー	石井悟・神奈川県	3,042,860	ALL
ユリ・サカザキ	石井悟・神奈川県	2,256,860	ALL
キング	キング命！・広島県	2,052,080	ALL
リョウ・サカザキ	アナ帝・東京都	1,910,710	ALL

ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数集計とします（クリアしなくても可）。当然、乱入は無効。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CDZ）のどれでもOKさ！

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください（記入もれがある場合、そのスコアが無効になることがあります）。

①ゲームタイトル
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数（何人目で負けたか）
⑥あなたの攻略法&スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にある写真、またはVTRを同封してください。また、ゲーム名の下に＊印があるものは、対戦時のスコアが残ってしまうなどの理由により、VTRのみ集計いたします。

●ゲームランクは不問です。（稼げるランクを探してね）

●引き続き次のゲームを対象とさせていただきますが、現在申請数にかたよりが見られますので、極端に申請が少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があることをあらかじめお断りしておきます。

①龍虎の拳2＊
②餓狼伝説3
③真サムライスピリッツ＊
④サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣＊
⑤K・O・F'94＊
⑥K・O・F'95＊
⑦ワールドヒーローズパーフェクト＊
⑧ギャラクシーファイト
⑨天外魔境真伝＊
⑩ビューポイント
⑪ソニックウィングス3＊
⑫パルスター＊
⑬パズルボブル

●スコア集計、裏技、得意技ともに、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。

〒112　東京都文京区水道2－13－2－201
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」または「裏技&得意技」まで

※ポイントはスコアの順位に応じて、編集部で集計しています。

初心者向け 格ゲー講座

今回からはじまるこのコーナー『初心者向け格ゲー講座』は、格闘ゲームをはじめたばかりの人たちのためのページです。記念すべき第1回目は、ほとんどの格闘ゲームで使用する基本テクニック「キャンセル」について解説していきましょう。

その① キャンセル

講師：モリスケ

通常技の硬直時間をなくし必殺技を出すのがキャンセル

キャンセルを簡単に説明してしまうと、通常技を当てた直後に素早く必殺技コマンドを入力することによって、通常技の硬直時間をキャンセルして必殺技を出す、ということ。こういってもピンとこない人が多いと思うので、詳しく解説しよう。

まず、通常技は攻撃判定の発生する前と、発生中、無防備になってしまう硬直時間という3つのパターンで構成されている。

キャンセルをおこなうには、攻撃判定の発生前から発生した直後という短い時間の間に必殺技コマンドの入力を終わらせておき、通常技が相手にヒットしてから攻撃ボタンを押す。

硬直時間に入ってしまうと、キャンセルを受けつけてくれないし、ボタンを押すのが早すぎても成功しないぞ。うまく入力できれば通常技の硬直時間がなくなり、そのまま必殺技が出る。


通常技の攻撃判定発生中

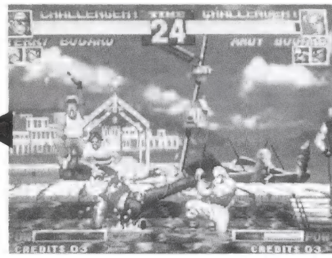

通常技の硬直時間

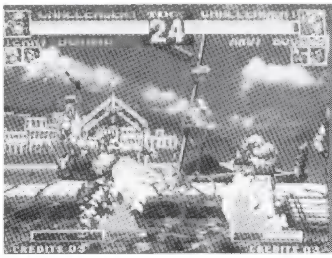
KOF'95のテリーを使い練習してみよう!!

KOF'95のテリーを使って例を挙げてみよう。比較的簡単だと思われるしゃがみ強キックにキャンセルをかけてのパワーウェイブを出す時の入力方法を詳しく説明してみると、パワーウェイブのコマンドは下→右下→右。しゃがみ強キックを出す時のレバーも下に入れるので最初は下に入れっぱなしにしておこう。

次に通常技のしゃがみ強キックを出し、その直後にレバーを右下を通して右までもっていき通常技が相手に当たったことを確認してから攻撃ボタンを押す。

注意点として、前述した通り、キャンセルするには通常技が相手にヒットする前までにコマンドを入れ終わらなければならない。キャンセルができない人はここでつまっている場合が多いので、コマンド入力はできるだけ速く入れられるように練習してくだされ。


しゃがみ強キックから


キャンセルパワーウェイブ

画期的な練習方法はなし ひたすら練習あるのみ!

練習方法としては、ひたすら成功するまで繰り返すのみ！ かなーり無責任な答えだが、簡単な練習方法というのは見当たらない。すまん。僕も格闘ゲームをはじめたばかりの頃には、キャンセルができずに苦労したが、ひたすら繰り返していたらできるようになっていた。うまくなるぞーという向上心さえあればできるようになるハズ。

また、練習法ではないけれど、キャンセルの上手な人のレバーさばきを見るのも非常に参考になる。その人に教わっちゃうのが一番手っ取り早いんだけどね。

それから失敗しがちなポイントとしては、最後に入れたレバーの位置が変わってしまい、コマンドが入力されない場合があること。必殺技コマンドの最後はキッチリ止めるクセをつけよう。

コマンドが難しい必殺技でも練習してみよう!

足払いキャンセルができるようになったら、次は慣れないと難しい右→下→右下コマンド（テリーで言えばパワーダンク）の必殺技を、キャンセルできるようになるまで練習してみるといいだろう。

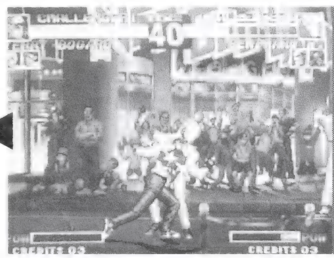
方法は足払いキャンセルと同じなのだが、コマンドが難しいのでキャンセルするのも難しくなっている。

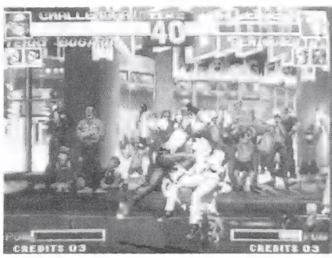
まず、普通の状態の時でパワーダンクが完璧に出せるようになってからキャンセルにとりかかるのがいい。

右→下→右下コマンドを完璧に出せるようになるコツとして、最後に入力する右下でキッチリ止めることと、正確にコマンドを入力すること。

右下で止めずにレバーが右まで入ってしまうと、コマンドが下→右下→右になってしまい、パワーウェイブが出てしまう。ゆっくり正確に入力し失敗しないようになってきたら、だんだん入力するスピードを速くしてみよう。

とにかく慣れが肝心なので、みなさんがんばってくだされ。


出ている時間が長めの技（強パンチ）なら…

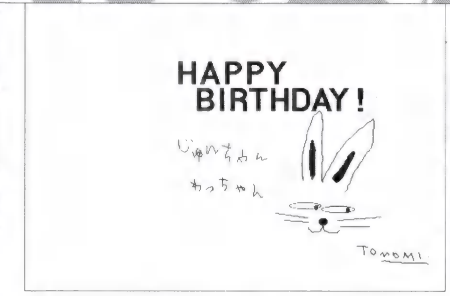

キャンセルパワーダンクも結構簡単に出せる

今回はキャンセルの解説と入力のポイントについて書いたけど、どうだったでしょうか？ ぜひ感想を聞かせてください！ それと、このコーナーでは読者のみんなの質問も募集しまーす。これってどうやるんですか？ とか、これって何なのお？ 的な質問をバリバリ送ってくだされ。答えられる範囲であれば頑張って答えたいと思います。では、よろしくお願いしまーす！

第5回

TOMO

宮内知美の満月がコワい…



TOMOがMACで描いたイラスト

レンズ越しには新しい世界が見えるよ

なんかパッとした事がないんだよねぇ…なんてつぶやいている人に朗報。

宮内は今、なんとカメラに凝っているのだ。〝同じ物を撮ってもその人のセンスだから、同じ写真は撮れない〟なんて言われて、もうカメラマンきどり。もちろんゲームも楽しいけれど、たまにはこの寒空の中、外へ出てみるのもいい感じ。

カメラ（カメラマンの荒木英仁さんに買っていただいた。ラブリーCanon・EOS kiss、本当にありがとう）を手にしてからは、スゴクよく周りを見るようになった。こんな所に花があるんだとか、裏の路地にギャラリー？とか、猫ちゃんと一緒に転がって、猫になれたらこんな感じかな？なんて思ったりして。毎日の生活じゃ気にも止めないような建物や、空の色、家のポストまで新鮮に見えてくるから不思議。

壁なんてさ、いつもなら壁です、ちょこんって感じで建ってるでしょ。でもね、レンズを通すと、『壁だゼッ』て、伝わってくるの。写真になると、ちがうものが見えてくる。とにかくおもしろいのだ。絶対やってみる価値アリ。

セールスマンも似合う？ススメ上手なワタシ

ねぇ、ねぇ、私ってさ、セールスマンの人だったら、毎月ノルマ達成してバリバリ働いてそうじゃない？　私、人に何かを勧めるの、めちゃめちゃうまいの。だって友達、絶対買うもん。

芸能界やめる事になったら、カメラマンになろうと思っていたけど、セールスマンで〝ピンポーン〟ってやってる方が向いてるかもね。そしたら、みんなの家にも行くから、買ってやって下さい。あれ？　全然関係のない話になってる。まっ、それもよし、楽しければ全て快調。気楽に行こうよ（自分で言ってりゃ世話ないっス）。

歌のレッスン始めたのいつかは歌手デビュー?!

まだね、みんなには話してなかったけど、歌のレッスンに行ってるんだよ。って、私の歌聞いた事ないから笑えないか。本当うまいの。ウソ、ちょっと……大きな声じゃ言えないよ。

でも歌って大好き。唄う事も聞く事も大好き。その気持ちがきっと、大切なんだって思うの。

先生もね、いい先生なんだよ、とっても。楽しく唄えればいいって、まさに私ピッタリ。

チャンスがあれば歌手デビューなんて野望も、心にはある。でも、私っぽく行きたいから、どうかな？

〝知美ちゃん、歌手デビューして下さい〟なんてファンレターいただいたりするんだけど、歌手デビューってどうやってするの？　って私が聞きたいよ。

まぁ、いろんなやり方があるんだろうけど、良く解らん。ひとつだけ知ってるよ、だけどそれは絶対イヤだ。まぁ、まぁ、お気楽極楽で行きましょう（今に見てろぅ）。

もしも、歌手デビュー出来たら、もちろん応援たのみます。

タダでは帰らない?!ツイてる近頃のワタシ

あっ、まだまだあったおいしい話。95年末忘年会。忘年会といえばビンゴ大会。Wブックス社（出版会社）のビンゴ大会で、ジャーン、カメラが当たったのだ。ちなみにアイドル（でいいのかな？）のM・Mさん賞だったんだけどね。

でも、これだけでは終わらない（マネージャーに、「いつつもみやちゃん（私）タダじゃ帰らないんだから」って言われてる）。現在出演中の番組の忘年会では、なんと勝ち抜きジャンケン大会で○○万円も当たったのだ。もちろん、そのお金は生活費になったけどね。

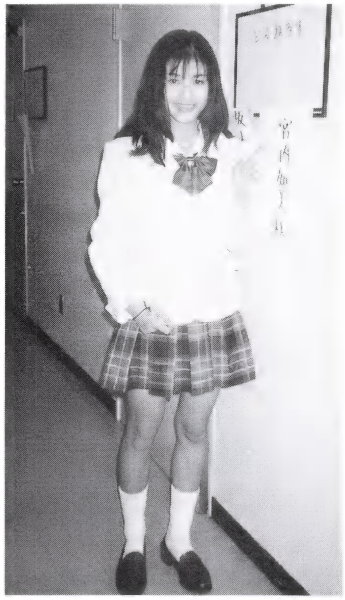
冬にはスノボーグッズそろえちゃった

でも、ちょっとだけ、イヤ、だいぶワガママして欲しかったスノーボードグッズを買っちゃいました。スノボーもホントおもしろい。この間アイドルS・Yちゃん（仲良くさせてもらってます）達と行って来たよ。2人とも転びまくってたけどね。今年もシーズンあとちょっとだけど、がんばるゼッ。

本当にゴメンナサイ。もしかして今は受験シーズンってヤツですか？　スッゴイ転ぶとか（あっまた、ゴメンナサイ）いっぱい言っちゃった。まぁ、平気、平気。念じれば花開く。

私ね、今年はいい年になると思うんだ。だからみんなにも分けるね、幸せいっぱい来るように。

なんかゴキゲンな宮内でした。がんばってね。



〈プロフィール〉
生年月日：1975年1月24日
出身地：神奈川県横浜市
血液型：A型
身長：160cm
サイズ：B83・W58・H83
テレビ・写真集などで活躍中。
かつてSFC餓狼伝説2のCFに不知火舞役で出演。

〈近況〉
- ●「とんねるずのみなさんのおかげです」（CX）学園コントにレギュラーで出演
- ●「'96年版宮内知美カレンダー」（全国有名書店、CD店他で絶賛発売中）
- ●フォトCD「LIVE!」絶賛発売中（日本コダック）
- ●Vシネマ「カメレオン」＝'96年2月発売（徳間ジャパン）※相沢純奈役
- ●宮内知美情報ダイヤル（03-3322-0099）

読者通信欄

ようこそ！パオパオカフェへ

パンチ！パンチ！

ネオジオフリークに対するみなさんのご意見や、ご要望、それから日常のできごとなど、気さくなおたよりを紹介する『パンチ！パンチ！』。さあ、はじまり～!!

茨城県の誇り!? ネオジオワールド!!

うぉ～うっ。「ネオジオワールド」だとぉ～。なんてイカスんだ～。と思ってたら、茨城県の土浦にできたって～。

私は受験生だというのに～、いきたいよ～。くそ～なにがなんでもいってやる～。あ～茨城県民でよかった♡

「茨城」っていうと「いなか」とかってイメージが大きいから、「ネオジオワールド」なんてかっちょぶ～なのができて、なんか自慢できるわ～（イヤなやつだ）。

めっちゃいきたいネオジオワールド～（なんか茨城県民の受験生代表って感じ）。

●PN／村雨月（茨城県）

編：ネオジオワールドへは、受験が済んで晴れ晴れとした気分でいくことをおすすめします。はい。（稲葉）

サターンユーザーのネオジオフリーカー

我こそはサターンユーザーのネオジオフリーカーである。この度のクロスライセンス、私はとても喜んでいる。

ネオジオ（ROM）は持っている。当然餓狼、サムスピ、龍虎等5～6本持っている。おさっしの通り中古である。だってさー、今時新品のCD買うより中古のROM買った

近所の書店にあきらめていたBNが!!

ネオジオフリーク編集部のみなさんへ。

新年早々のうれしいできごとを聞いてください。なんと、なんと、近所の書店に在庫がないと思っていたネオジオフリークの2号と4号があったんです。それもポスターもちゃんとついていました。

5号から買っているぼくには、とてもうれしいことでした。本当にめちゃくちゃうれしかったです。

2号と4号があったということは、ひょっとしたら1号と3号も、どこかの書店にまだあるかもしれませんね。探してみたいと思ってます。

●小板橋直人さん（秋田県）

編：そうなんです。どこどこの書店には1号～最新号まで全部そろっているとか、色々な情報が読者から寄せられます。気長に探していただければ、見つかるかもしれません。

それから、編集部にあるバックナンバーのストックを今号プレゼントしますので、欲しい人はぜひ応募してください（124P参照）。（山崎）

パオパオ賞



●PN／ファイヤー景徳鎮（埼玉県）
舞ちゃんの表情がナイス!! みょうじは何ていうの？ 知らぬいよ～！なんちて。



●PN／でんしんばしら（大阪府）
閑丸クンって、節分の日に豆ぶつけられて、退治されてしまったのでしょうか？



●PN／みのたかし（石川県）
次号で『キャラの小部屋』というコーナーがはじまりますが、第1回はナコの予定です。お楽しみに～！



●PN／失楽園夜吹（沖縄県）
ちょっと怖い…。まぁ、ゾンビだからしょーがないが。かわいいバサラも募集中!!



●PN／あげたトウフ（大阪府）
昔よくあった少女系ホラーまんがのノリでっか？ うに～、結構好きでんねん。こーゆーの。



●PN／撥鬢はちくり（茨城県）
いつものユリちゃんとはちょっと違った表情と、衣装の乱れが、何となくそそります。はい。

方が安いんだよね。龍虎2なんか昨年の夏やっと買えたし（KOF'95はまだ）。

お金ないのにサターンを持っていたところにこのお話です。私は半分、KOF'95や餓狼3はあきらめていました。人気次第では斬サムや、他のゲームも出るそうだし、人気が出ないわけないし、これを朗報といわずして何といいましょうや…。

たしかにサターンにはバーチャがあれど、やはり迫力がイマイチ。NG格ゲーになれ親しんできた私には、↓↘→コマンドや→↓↘がないと、とてもさみしい。ましてや超必殺技がないとはゴンゴドーダンであります。やはり格ゲーはネオジオ!!

というわけでクロスライセンス大賛成。

●PN／天山山牛（島根県）

編：なるほどね。でも、SSに移植されるネオジオのタイトルって、今後はどうなるのでしょうか？

真説サムライスピリッツ武士道烈伝ですか…。うーん。うーん。どうでしょう…？（片桐）

おたよりをくれた方 住所を教えてください

ネオジオフリーク8号を見て手紙をくれた「あるすばらしい男」さん、お返事を書きたくても、住所が書いてなかったので出せません。

話したいことがいろいろあるので、住所を教えて下さい。

●伊東謙司さん（愛知県）

編：話がしたくても、こちらからは連絡が取れない…というのは、何ともはがゆいもの。「あるすばらしい男」さん、見ていたらぜひもう一度手紙を出してあげてくだされ。いたずらは不可ね。約束だよ。（奥女中秀麿）

ネオジオフリークの投稿イラストデータ

「投稿イラストデータ」がパワーアップして帰ってきました！'95年、ネオジオフリークイラストコーナーの歴史を振り返ってみましょう！

【イラスト掲載回数】

8回：唯鷹雄さん。

6回：景徳鎮さん。

5回：石垣京太さん、乙姫英秋さん、孫明・Sさん、妙島浩文さん。

4回：東如月さん、桔梗屋弥生さん、草薙一登さん、くれあ蘭須さん、城弥左己さん、奈沙さん、みやうち晶尚さん、夢々さん、JIMMYさん、NAOMIさん。

3回以下の人：暁・美龍さん他200名（文通&募集のコーナーのイラストは集計の対象にしていません）。

【イラストキャラ登場回数】

59回：京サマ●何もいうことはありません！ あんたが大将！ 燃やせぇ～！

47回：いおりん●俺が京を追いかける状態に。12枚の差なんてすぐに縮められるぞ！

34回：舞さん●舞ちゃんは安定した人気を獲得。さすが元祖乳揺れヒロイン（笑）。

31回：テリー●兄貴は弟に大きく差をつけた。やっぱりネオジオといえばテリーだ！



●PN／秋稜一（神奈川県）
済みません。難しい字を使われると、つい間違ってしまうのです…。PNは簡単な字がうれしひ（笑）。



●PN／坂上みおこ（宮城県）
すっきりしてますねぇ～、トーンなし。別にはやってるわけじゃないけど、最近多いんです♡



●PN／かっちん（山口県）
どーせやるなら、コスプレはちゃんとやろーぜ!! キャラに失礼だ。そんで私は、こないだ失恋（泣）…。



●PN／門崎涼（広島県）
まぁ、5号目の売上で決まってたんだけどね。あはは（それにしては、ずいぶん時間かかったなぁ～）。



●PN／ちゃいあん（群馬県）
でも最近は、リアルバウトの衣装が好評でビリーも人気上昇ちゅう！ 次は頑張れビリー!!



●PN／ロバやんZ（高知県）
とりあえず『ちゃん、ちゃん!!』ってことで…。



●PN／喜多野葵（愛知県）
健康的で微妙なエッチさが、グー!! ポイントはやっぱりヒップでしょうか？ にょき!!



●PN／健康な足の裏（岐阜県）
えらいすんまへん。ビデオシステムはんが、正解書いたらかんいいますねん（面倒でも試してちょ!!）。



●PN／毒にんじん（秋田県）
ケンスウはアテナのおもちゃか!? といいつつ…、まぁ、そんなとこかという結論に落ち着く私であった…。



●PN／しまる（大阪府）
最初イラストから受けたイメージとはちょっと違って、意外と元気なリムルル。やんちゃな妹って感じで。

27回：ナコ●ナコルルは新作が出るたびに弱々しくなっていく。守ってあげたい？
25回：ユリ●一部で爆発的な人気を誇るユリ。これからも期待、期待ッチ！
20回：アテナ●今年はスクール（中略）お願いしますよ、ＳＮＫさん！（大ウソ）
19回：アンディ●その髪形、志村○○に…（以下略）。
19回：ベニー●紅丸の新勝ちポーズはムチャクチャかっこいい!! だれか描いてっ!!
18回：ガル●パピィより人気があってよかったな、ガルよ（ウソです。すまん）。
以下ケンスウ（17回）、ジョー（16回）、キング（15回）、ラルフ、ルーミ（13回）、リョウ（11回）、チャム、覇王丸（10回）、秦崇秀、マリー（9回）、ギース、良子（8回）、右京、十兵衛、八雲、山崎竜二（7回）クラーク、五郎、綱手（6回）、シャルロット、ロバート（5回）。

【その他データ】
イラスト掲載人数：217人。
全イラスト数：342枚（2枚組は1枚として集計）。

●数字はリセットせず、このまま続けていきたいと思います。願わくばネオジオフリークがいつまでも発売され続け、イラストコーナーがいつまでも続きますように…。
●PN／希村茶亭（広島県）

編：おつかれさまでした。ただし数字は編集部ではチェックしておりませんので、悪しからず。ネオジオフリークは不滅です。（片桐）



●PN／如月影一（埼玉県）
ネタの古さを気にしてはいけない。『じゅうに』から『じゅう』を取れば、2月だし（笑）!!


●PN／アレキ（東京都）
卒業できるよう、神社にお参りにきた京くんだそうです。まぁ、最低限の努力は自分でもしよーね、京！



●PN／京極庵（三重県）
この二人、今年こそ結婚でわっ!? 早くしないとアンディの髪の毛…、もたないかもよー。



●PN／宮内みいま（愛知県）
そうなんです、マジカルドロップ2がネオジオに登場するのです。がんばれデータイースト♡ 早く情報くれ〜（笑）!!



●PN／まじょりー木村（福岡県）
リアルバウトのテリーの帽子に…？ あわわ…。



●PN／美橘（新潟県）
ねずみ年ということで、ねずちゃんのコスプレ（？）をしたアテナ。けっこう気に入ってますが、みんなどうでしょうか？

クセになる4コマSP

愛は無敵



そういえば以前、フランスでボクシングの試合中に、劣勢の息子を助けようとリングに乱入して相手をダウンさせた母親がいましたね〜。例えは違うけど、女ってほんとに怖い…。

●PN／ジェスティーヌ・坂本（埼玉県）

セリフ変更・裏の裏



リョウコにはめっぽう弱い呂布…。柄にもなくお調子モンしてしまうところなんて、結構おちゃめ！ 気は優しくて力持ち、って感じですか。

●PN／城弥広己（鹿児島県）

3月14日(さいしょ)はぐうー



ほんとに留年しそうな読者の方がいたら…。そう思うと無条件には笑えない作品♡ まぁ、本人が高3っていってるんだから、いいんじゃな〜い？

●PN／うそづきん（奈良県）

影吸い



シュール!! ほんとシュールな作品です♡ 覇王丸もぶっ飛ぶセリフに、このうえない幸福感に包まれてしまうのは、私だけでしょうか？ また違うの送ってね。

●PN／カツ丼の上（広島県）

今月の隣人愛

名も知らぬ隣人に、みなさんの愛をたっぷりと注ぎ込む慈善的精神に満ちあふれたこの『今月の隣人愛』。

おかしなネオジオの遊び方や、耳を疑うようなダジャレネタを募集中だよん。

キャンセルゲイザー!? 20連発を達成?

少し前のことですが、餓狼伝説3で、テリーの3連ゲイザーが2千48分の1で出るということを知り、どうしてもそれを潜在コマンドなしで出したくて、挑戦したことがあります（究極のヒマ人）。

ほぼ半日かけて、1千470回のゲイザーを出しました。しかしやはりそこで断念。

でもゲイザーのあとの硬直を少しだけキャンセルして、またゲイザーが出せることが分かり、新しい遊びを考えました。ゲイザーキャンセルゲイザー（要するに連ゲイザー）を何連までできるかというものです。

私は1千470回の中で20連まで続きました。さぁ、これに勝てるヒマ人テリー使いはいるか!?

●PN／かずい・O（長野県）

編：以前お詫びした気もしますが、実は3連続ゲイザーが潜在コマンドなしで出る確率は1千48分の1なのです。もうしわけありませ〜ん。それはそうと、編集部でジェイケイとモリスケがチェックしたんですが、やはりゲイザーの硬直はキャンセルできないようだ…という結論に達しました。ただタイミングよくゲイザーを何発も続けて出して遊ぶことはできそうですね。

（山崎）

究極の苦しさ!! ネオジオダジャレ集

ネオジオダジャレ集を…。

★ありが京ごガイラした

Q&A

『痛快GANGAN行進曲』のキャラのセリフを教えてください!! お願いします!! すごく気になります!! 特にレオンハルトや李は何ていってるのやら…。必殺技とか攻撃とか勝ちゼリフとか負けゼリフとか挑発とか…。訳して頂けるとありがたいです。

PN／姫野渚（東京都）

ウーム、ADKさんにも聞いてみたのだが、必殺技に関しては各キャラごとの母国語で話していること以外は分かりませんでした。

それ以外のセリフは、分かっている部分を日本語に訳して教えましょう。

まずは勝ちゼリフ編。キサラは「ここらへんで勘弁してあげる」、レオンハルトは「俺様が世界一強いのだ」といっている。

次に挑発編。ボビーは「こ（頭）の違いさ」、キサラは「お・馬・鹿・さん♡」。レオンハルトには2種類。1つ目はレバー⬇+Cの挑発「かったるいぜ!」、2つ目はダウンした相手への挑発「どうした?早く立てよ!」。

次はガンガン必殺が使えるようになった時に聞こえるセリフ。ボビー、李は「今だ、行け!」、レオンハルトは「かかれ!」。シンにいたっては「ガンガンいくぜ!」と叫ぶ。そのままやんけ!! という感じだ。

最後は断末魔編。まずは普通にやられた時に聞けるセリフ。ボビーは単に「やられたー」、キサラは「か、神様ー!」と叫んでいる。レオンハルトは「ま、まさかこの俺が…」といっている。あのキサラが「神様」というのはらしくない気がするが…。

続いてキサラに四方固めでとどめをさされた時のセリフ。ボビーは「き、気持ちいいよぉー」、キサラは「か、快感…」、シンは「苦しいけど…幸せ」、李は「気持ちいいぜよ…」、レオンハルトは「こんな快感、初めてだぁー」といっている。ボビーはまだ納得できるが、キサラのこのセリフは一体…。

（片桐）

読者の移植希望ソフト

タイトル（ジャンル）	メーカー	ポイント	可能性
①天外魔境シリーズ（RPG）	ハドソン	225P	○
②サイコソルジャー（アクション）	SNK	219P	▲
③バーチャファイターシリーズ（格闘アクション）	セガ	175P	△
④アテナ（アクション）	SNK	127P	▲
⑤怒（アクション）	SNK	123P	▲
⑥闘神伝（格闘アクション）	タカラ	117P	△
⑦クイズ迷探偵ネオ&ジオ＊（クイズ）	SNK	104P	×
⑧ぷよぷよシリーズ（パズル）	コンパイル	92P	○
⑨へべれけシリーズ（エトセトラ）	サンソフト	80P	○
⑩パズルボブル2（パズル）	タイトー	67P	△
⑪ソニックウィングス（シューティング）	ビデオシステム	58P	▲
⑫対戦麻雀ファイナルロマンスR（麻雀）	ビデオシステム	31P	○
⑬恋こいしましょ（花札）	ビスコ	29P	○
⑭スーパーリアル麻雀シリーズ（麻雀）	セタ	26P	△
⑮パニックボンバー（パズル）	ハドソン	25P	○

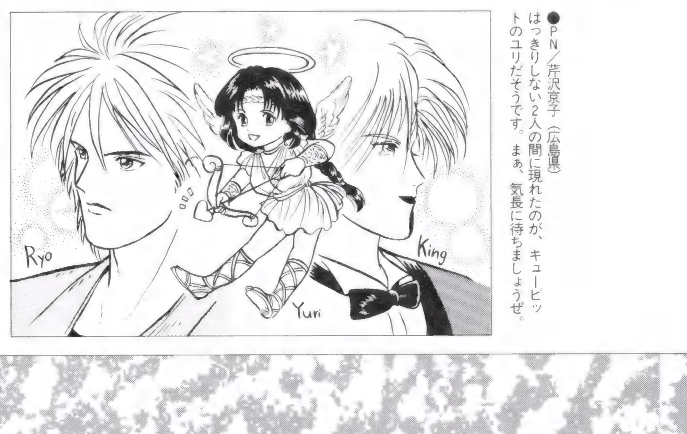
※可能性の印は、◎＝有望、○＝可能性あり、▲＝苦しい、△＝ほぼ無理、×＝絶望的。判定は編集部の現在の独断的推測に準拠する。＊印はCDのみの移植希望。



●PN／はにわ京太郎（福島県）
根強い待望論があるGANGNAの続編。望みはあるのかぁ…?



●PN／香散見柚樹（長野県）
京たん、このネタでつっこまれてます。でも飛び道具が欲しいのはベニーも同じじゃない…?



●PN／芹沢京子（広島県）
はっきりしない2人の間に現れたのが、キューピットのユリだそうです。まぁ、気長に待ちましょうぜ。

(ありがとうございました)
★㈱ルガール・マントー・右京建設
(リアルバウト餓狼伝説)
★アメリカバッシューボブ
(アメリカ合衆国)
★朝鮮・ケンスウ・ユリ・チャン・チン・京・ナコルル
(朝鮮民主主義人民共和国)
★小野虎だミヅキ
(小野裕子大好き)

●PN／小野裕子命（秋田県）

編：最後の意味がよく分からなかったのですが、どうやらこの方の好きな人の名前のようですね。そ、それにしても…、く、苦しいダジャレでんな～（笑）。（奥女中秀麿）

謎が謎を呼ぶ!? KOF'95の8つの謎

KOF'95の8つの謎。
①京とユキとの交際歴
②紅丸や庵の髪形の作り方
③ビリー・カーンの棒の長さ
④影二の素顔
⑤イギリスステージのウエイトレス
⑥チャンの鉄球の重さ
⑦キングがピアスをする理由
⑧ジョーと大門の関係

●PN／八相発破（茨城県）

編：私、稲葉がこの謎にお応えしましょう♡ まず①は、『ふん、興味なし!!』ってことで（私、結構やなやつ…）。②は、8号のこのコーナーを参照してねん。③は、まぁ…いやだ♡ 恥ずかしい♡ ④は、結構ハンサムという噂あり、要チェック!! ⑤は、双子かなという気がするけど…そんだけ。⑥は、黒く塗ってあるだけだから重さなし。⑦は、おおきなお世話♡ ⑧は、失われた日本男児の心意気ってところかな…。（稲葉）



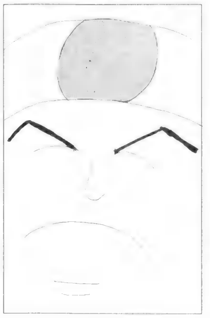
●PN／椿蘭丸（北海道）
あーた、そんな柔らかいところに、正月なんて書けますか!! ぽよよん。



●PN／不知火れいら（兵庫県）
『こいつ日本人やったんかッ!!』といわれれば、『そーだよん』としか答えようがにゃいがに。



●PN／唯鷹雄（福島県）
超常連になってしまった唯鷹雄さん。パオパオ賞の読者に贈るフィギュアは、今号からですので、悪しからず（謝）



●PN／大門参上（千葉県）
頼むからアップだけはやめてくれ!! 以上。



●PN／夏樹千尋（千葉県）
そーだったの？ ガルは使ってないから知らなかったぞ。英語ねぇ…。学生時代サボってたからなぁ…。



●PN／プロジェクト34（静岡県）
た、大胆な水着姿!! これほどの迫力は、ちょっと見たことないぞ!! 僕、アテナのファンになるー!

クセになる4コマSP

1人ぼっち



庵をこれまでとはまったく別の角度から分析したという超画期的な作品。安藤さんは深層心理を読み取る達人だぁ!! でも季節感はないけど…。なんちて。

●PN／安藤裕真（千葉県）

指導中



『変わったな』というテリーのボケが麗しい。そこでキムも『ああそうだ。私の息子だ!』くらいかましてから、そのそばでほんとの息子が泣くというは…。つまらんか…。ふん。

●PN／ねこきゅうり（広島県）

K．O．侍魂



今後、庵はこの手のノリが主流となるのでしょうか？ それはそうと閑丸の場合、腕がたつ分、俺としても結構やっかいだ。京のキャラクターが、らしくていい。

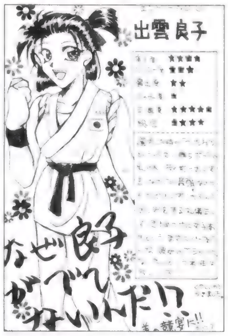
●PN／今西翔（東京都）

IN餓狼3



はっきりいってよー分からんオチだが…。なんでしょ、この作品？ まっ、3コマ目の意味深な舞の表情が、いわゆる意味深でいいという…。つまりよーするに、そんなわけで…。

●PN／維凪かのと（和歌山県）



●PN／しゅーや（大阪府）
はっきりいって、選んだのはメロ…、じゃなくって、山崎さんなんでしゅう〜。私のせいじゃないんでしゅう。



●PN／兎山龍貴（千葉県）
そーだ!!　自然と動物を大切にするのだぁ〜！　パンチ！パンチ！



●PN／桐生楓（兵庫県）
イラストは封筒に入れて、まとめて送ってもOKだす。



●PN／佐々木かがの（新潟県）
関丸クンかと思いきや、何と神凰拳の弁天だぁ。ザウルスは今年も要注意ですね!!

今月のオーバースウェー攻撃

ネオジオの在り方をひたすらまじめに議論するこの『今月のオーバースウェー攻撃』。今月はちょっと厳しい意見がやや目立ちました…。

ショック！CDZ発売とSNKのPS参入!!

ある日、私は某ファミコンショップへいってショックを受けた。それは「NCDZ」のことだ！

何と倍速CD-ROM搭載だと。そりゃ、今から買おうと思っていた人にはいいが…。普通のNCDを持っている人たち（フリークの読者のほとんどだろう）には何の利益もないのだ。せめて拡張できればよいのだがそれもダメ。我々の立場をどうしてくれるSNK〜！（泣き入っている）。

もう一つのショックがある。それはPS参入だ。SS参入でもショックなのに、今回はNGの人気作が移植され、NCDには何も移植されない。

それどころかSNKはPS用に3Dゲームを制作するとか。SSにおいてもVFシリーズは、NCDへの移植は無理だし…。真説（RPG）が移植されるのも時間の問題だ！　今年に龍虎3？　がポリゴンで出るそうだが、さっきもいったようにNCDには無理なのでまた新ハードか？

それともこれがPSにいくのか？　Vol．7の松本さんもいっていたように潜在ユーザーのハード購入は変わるだろう。NCDZの次は64ビットネオジオなのだろう。どちらにしろもっと頑張れネオジオCD！

●PN／100Mショック（京都府）

編：現在は今後の展開が非常に見えずらい状況といえるでしょう。PS参入については、あまりに急で見通しも立ちませんし、噂の64ビット機についても、実際問題として正式発表があるまでは不透明です。ただ従来のネオジオCDユーザーへの対応は、もうしばらくすると見えてくるような気もしますが…。編集部のスタッフも神経質になりながら、なりゆきを見守っているといったところです。ただPSからネオジオへの移植はないと断言はできないような…。（勝俣）

メーカーへの要望

SNKさん『キング・オブ・ザ・モンスターズ』はネオジオCDに移植されないのでしょうか？　以前発売予定リストに載っていたのに、いつのまにかなくなってました。

このゲームは僕がネオジオにはまるキッカケになった作品で、当時僕らは対戦ではなく協力するのに燃えて遊んでいました。とはいっても僕は街を破壊するのに燃えていましたが…。最近は、ゲームセンターには置いてませんし、『2』ではしっくりきません。続編を発売するならそれでもOKですが…。

●東海貴士さん（大阪府）

まず『キング・オブ・モンスターズ』ですが、現時点では未定の状態ですね。それと、『2』の続編に関しては具体的な予定はありませんね。いい答えができなくてすいません。

（SNK広報）

如月影二の大ファンの私なんですが、少し気になることがあります。影二の声優さんって誰なんですか？　島よしのりさんだと書いてある本もあるし（ネオジオフリークはこれですね）、津田英治さんだと書いてある本もあります。なんとなくどちらかなのは分かっているのですが、ハッキリと知りたいのです。

お願いします！　教えてください！

PN／かなえ優（千葉県）

正解は、島よしのりさんです。島さんは「如月影二」以外にも「テムジン」、「チャン・コーハン」など、多数ネオジオキャラクターの声優さんとして出演して頂いているんですよ。

（SNK広報）

▲愛のてほどき▼

主人公チーム全員そろう宇都宮市は結構すごい!!

8号の『愛のてほどき』の「紅丸ファン歓喜の涙」に関連するのですが、宇都宮には、ヨークベニマルの他に、京屋という呉服屋さんと、大門という家具屋さんがある!!

KOFの主人公チームの名前が全部そろう栃木県宇都宮市はすごい!!

●PN／琴月涼（栃木県）

日本各地に点在するネオジオ関係の名称

修学旅行にいった時、そば処「ひがし」なる店を発見。ひがしセットなるメニューがありました。

さらに新聞の広告欄に「クラーク・モア㈱」が社員募集中で、その上には「SNK」（新日本興商という会社だそうです）という広告も。

塩釜市にはメガネの「キング」なる店があるらしいです（私の部屋のカレンダーはこのお店のです）。

ついでにうちの近くに「モーリス・ハワード」という会社があったのですが、社名が変わってしまいました。

あと東京の方で偶然標識を見たら、「大門」という地名がありました。

私がネオジオフリークを買うのは、「ヨークベニマル」（これは先を越されてしまいました）。最後に「二階堂」という焼酎もあります。

●PN／R（宮城県）

アテナとケンスウが手をつなぐよ♡

KOF'95で中国チームを選び、鎮・アテナ・ケンスウの順で闘います。

背後にアテナとケンスウが見えるところで、先鋒・鎮が勝つと、勝利ポーズの時にアテナとケンスウが手をつなぐんです。

いやー、いいですねー。羨ましいですね。青春って感じですか？

●PN／尚助（滋賀県）

編：今月は以上で！　みなさんありがとうございました!!

勝ちにこだわり過ぎるエディットに一言

Vol.6の名称未定一号さんの意見に賛成です。私も「テリー・リョウ・京」のチームではなく、「アンディ・ラルフ・アテナ」のチームを使用しています（時々京サマが入るけど）。やはり「強い」よりも「好き」なキャラを使う方が楽しいです。

しかし、勝ちにこだわるゲーマーたちは「強い」キャラを選んでいます。私の弟もその一人です。

先日、弟が「テリー・リョウ・京」を使っているのを見て疑問に思いました。弟は京が大嫌いで、ユリが大好きなはず…なぜユリを使わない？

弟に聞いてみると、「京は嫌いやけど、強いから使ってるんや。ユリはあんまり強くないから、すぐ負けてしまうやろ？ だから使わんのや」と答えました。これにはかなりのショック。そして現実を知りました。

でも許せない!! 強いキャラならいいの!? 好きなキャラが弱いキャラなら、使わない!? 本当にそれでいいのか弟よ!!

私は格ゲーがすごくヘタで、レベル2でも1人目で負けてしまうほど弱い（泣）。でも好きなキャラ以外は使わない。真サムでは最弱といわれた2Pナコを、斬紅郎では修羅より何倍も弱いといわれている羅刹閑丸くんを使ってます。

ユリも、KOFでは最弱女キャラといわれています。でもユリを使う人たちはすばらしいです!! ユリを愛していて、使っている人たちを尊敬したいほどです。

…どうか、弟にユリ・サカザキの素晴らしさを教えてあげてください。好きなキャラを使う楽しさを教えてあげてください。お願いします。

●PN／草薙若葉（神奈川県）

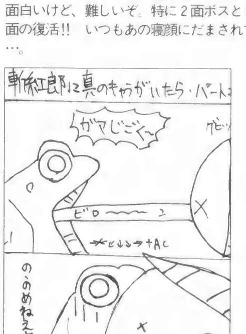
編：おっしゃることにも一理ありますね。『そんなに勝ちたいのかー』と感じることも、誰だって少なからずあるでしょう。ただ自分の価値観を他人に押しつけるというのは…。弟さんはその時「好き」よりも、「勝ち」を選んだのでしょう。ゲームは人それぞれ楽しむものだと思います。「勝ち」を「好き」より優先したことをいさぎよくないと感じたようですが、もう少し暖かい目で弟さんを見守ってあげましょうよ♡（山崎）



●PN／青空にフルート（岐阜県）
面白いけど、難しいぞ。特に2面ボスと5面の復活!! いつもあの寝顔にだまされて…。



●PN／水凪（山口県）
今号からスタートした「初心者向け格ゲー講座」を読んでください きっと参考になるでしょう♡



●PN／自然の息吹（山形県）
この腹はアースクェイクですか…。確かにこれでは飲めません。

クセになる4コマSP

きらいな呼び名



なんか不思議な世界に引き込まれそうな、アレですな。アレ。京の強情さも、かなりのアレだし…。まぁ、アレの場合、こんな感じかな…、というアレでした。なんちて。

●PN／勇神新名（宮城県）

お約束



そこのステージの脇のアナタ!! アナタですよ、アナタ!! 次の新作に出てみませんか？ なーに1年もあれば立派な格闘家に育ててみせますから。ほらほらどーぞ。ってな感じか。

●PN／芹沢京子（広島県）

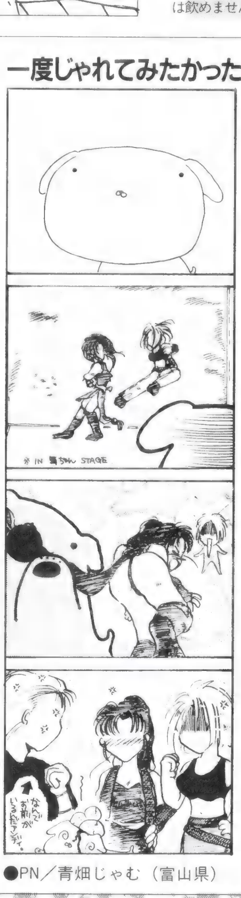
ユリ、さらわれる!!



リョウの『ほう…』というセリフですが、偶然にも編集部内でもカタギリさんの口癖としてかなり有名なフレーズです。用途も非常に似ています。ちゃんちゃん。

●PN／くれあ蘭須（愛知県）

一度じゃれてみたかった



登場人物は誰ひとりとしてセリフを発しない。でもストーリーはよく分かる。そんなシンプルな作品が私たちは大好きです。

●PN／青畑じゃむ（富山県）

個人的には反対したいコマンドの簡略化

今回のリアルバウト餓狼伝説のテリー・ボガードの潜在能力のコマンドをゲームセンターで見た瞬間驚いた。コマンドがあまりにも簡単だったからだ。

前作（餓狼伝説3）は接近からのボディー2発と左から右にレバーをもっていってCDボタンで技が発動したが、今回はなんとパワーゲイザーコマンドとCボタンで出てしまうのだ!! このカンタンコマンドに僕は反対したい!!

確かにそれだけ簡単になれば実戦でも実用的に使うことができるし、初心者にも受け入れやすいにちがいない。

しかし実戦的ではあるが、技の極めがいがなくなってしまう。確かに複雑なコマンドは実戦的ではないし使いづらいが、技が出た時の感動はまた格別のものがある。技が出ないから何度も練習してやっと出せるようになった時の感動は、本人にしか分からない。

しかし技は出るが感動が薄れてしまってはそのゲームの極めがい（ちょっとオーバー）がなくなってしまうのではないだろうか？ それなら連続技に組み込んで腕を磨けばいいという意見は別問題だ。あくまで技単体の意見なので連続技には関係ない。

やはり僕としては、一つくらいは難しい技を存在させて、技を出せた瞬間の感動を味合わせて欲しいと思う。

また初心者のことばかり考えずに、ずっとゲームをやり続けているゲーマーの人のことも考えたコマンドにして欲しいと思う。

●若尾賢一さん（岐阜県）

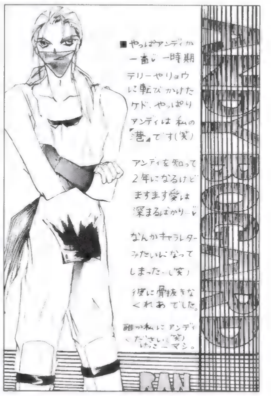
編：確かに、トリプルゲイザーや天覇封神斬などが出せた時には、スゴク嬉しかったことを覚えています。しかし、多くの初心者ゲーマーが用意されている必殺技を出せないのもまた事実です。私個人の意見としては、ゲームの間口を広げるためにも、今回のコマンドはそんなに悪くはない気がしますよ。（山崎）



●PN／部長アキヤマ（東京都）
チョイの店にならんだチョイの肉はいったい誰が売るのでしょう？



●PN／高嶺りん（広島県）
無言の抗議でしょうか？ でも年齢的にもちょうど…。やめとこ。敵は作りたくないぞ。



●PN／くれあ蘭須（愛知県）
いつも最後に戻るのはアンディですかぁ。なんでー？ なんちて。



●PN／ホウスケ（長野県）
第2回の人気投票では、女性キャラ部門で堂々の第1位でしたね♡ やっぱり大人の魅力でしょうか？

NEO☆GEO Not DEAD

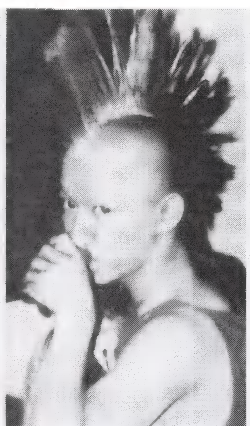
ネオ・ジオ ノット デッド

NIRA-KODOMO

ボーカル〈みっきぃ〉

今月のお題

ライディングヒーロー



〈NIRA-KODOMO〉 有機リン系パンクバンド。1986年に、メンバー全員がモヒカンというスタイルで活動を開始。現在発売中の1stビデオは、さまざまな雑誌で話題になった強烈なモノ。

オイラはみっきぃ ゲーム道のカタチ、教えるぜ

「NEO・GEO NOT DEAD」と題して、今月から始まってしまったこのコーナー。取りしきるのは、東京の有機リン系パンクバンド「NIRA-KODOMO」でボーカルをやってるオイラ、みっきぃである。まぁ間口は広く「NEO・GEO初心者」はもちろん「NEO・GEO道・入門希望者」でもついて来れるようなコーナーだから、足をくずして読んでみれ！

モノ事には「本質」ってモノが有るのだが「まずはカタチから入る」ってーのも楽しくてイイゾ！

チープな生活を彩るホットなNEO・GEO

それにしても寒い日が続く。オイラの場合、ガス代を払わず、半年前からガスの供給が停止されており、唯一の暖房兵器「ガス・ストーブ」さえ使用不可能ってありさまだ！ しかしこんなトキは、フトンにくるまって「NEO・GEO」で遊ぶってーのも、なかなかオツである。ただ「ゲーム・オーバー」と同時に力尽きて、電源を切らずに眠ってしまうと「でんこちゃん」に怒られるから気をつけれ！

レースに負けても勝負には勝て！

最近オイラは「ライディングヒーロー」にハマっているのだが…なんと街道レース中に、出前のカブが登場し、行く手を阻んだりするのだ！ こちらも天下の往来でデッドヒートをくりひろげているだけに、あまり強い事は言えナイのだが、あの出前持ち、「邪悪なる中華料理店の使い手」としか思えん！ もうロスタイムをカクゴでカブに激突し「営業妨害」を試みても良い！ それでこそ「レースに負けて勝負に勝つ」って事だ！（本当か?!）

無論、そんなアクシデントをハネノケテこそ街道の覇者と呼べるのだが、自己破滅を望むアナーキーでクレイジーなヤカラは酒を飲みながらプレイするなんて手も有る（未成年者はダメだゾ！）。もうこの際だから「合法的酒気帯び運転」で力いっぱい転倒しやがれ!! このゲームでは、度々病院へ足を運ぶのも楽しかったりするんだナ！

みっきぃのゲーム通信簿

スピー度（スピード）	★★★★
看護婦メアテにワザと事故る度	★★★★★
出前度	30分以内にお届け

ネオジオ解体新書

ネオジオの魅力の核心に迫るこの「ネオジオ解体新書」。ネオジオのここがえらい!!というこってりしたおたよりを、大募集中で〜す。

CPUキャラの豹変がネオジオ格ゲーの魅力!!

ネオジオの格ゲーの魅力…、それは「CPUのメチャクチャさ」だ!!

例をあげると、餓狼SPのボスのクラウザーのブリッツボールやカイザーウェイブ。こっちがクラウザーを使った時の約2倍のダメージを与えてくれる。

さらにモノすごい例をあげよう。KOF'95で、気力MAXのCPUのチャン・コーハンの鉄球粉砕撃をカウンターで食らうと、ナ、ナント満タンから8割ぐらいまで減った!! こっちが対戦でやってても3割くらいしか減らなかったのに…。

あと暫烈拳には気絶ダメージがないハズなのに、CPUのタクマに暫烈拳を食らうと気絶するし…。

とにかくネオジオ格ゲーの魅力ここにあり!!

●ジョー・早川(大阪府)

編:あのー、もしもし…。それって、誉めてるんですか、それとも…。ネオジオフリーク編集部といたしましては、なんともコメントのしようのないおたよりでしたわ♡ (稲葉)

やっぱりネオジオの魅力は声優さんたちの声!!

8号の本屋の店員さんもいっていましたが、ネオジオの魅力はやはり声優さんの声でしょう。

特に私の場合はアニメから声優に入ったものなので、もう声優オタク状態。

しまいには餓狼伝説SP、餓狼伝説3、龍虎2、KOF'95、ゴウガイザーなどのキャラボイス(好きなキャラだけ)を120分テープに編集したりして楽しんでいます(残りはBGMですが)。

普通、私は1人の時は音を大きくするのが好きなんですが、格ゲー女性キャラになると、急に音を小さくしてしまいます。

なんか、やられてる時の声が艶っぽくて…。いや、京サマとかいおりんもそうだけど(笑)。

さぁ、これを読んだ全国2億8千万人のNGファンのみんな、ぜひオリジナルテープ(特にボイスだけ)を作って楽しい生活を送ろうじゃないか!!

●PN/ひめさま(福島県)

編:オリジナルボイステープ、いいかも!! ポニーキャニオンから出ているオリジナルのミュージックCDからなら、録音もしやすいし。自分だけのオリジナルテープにみんな挑戦しよう!! (稲葉)



●PN/たてわき庵(千葉県)
神凰拳のチチ&ネネ。どっちがお父さんなの? 何てばかなことをいうのは、もうやめにしたい。



●PN/伊東つつが(兵庫県)
風をひいたら、ナコ・ルル。もうひとつおまけに、リム・ルル…。うう、むなしい(泣)。



●PN/KATHU(大阪府)
ヨークシズマルってーのはないか…。



●PN/暁・美龍(滋賀県)
がんばれ、舞!! 全裸は近いぞ!



●PN/先坂うりょ(奈良県)
改めて思う。サムスピは侍キャラが少ないゲームだ…。



●PN/和泉八雲(北海道)
前号の新年のキャラのコメントでも、右京は何もいってないのらー(だから何?)。

キャラ♡レター

リョウ様、あなたのことを師匠と呼ばせてください

リョウ様、僕はあなたが好きです。はっきりいって超×百万くらい好きです。

僕もちょこっとだけ空手をかじってますけど、まだまだ。リョウ様、これからあなたのことを師匠と呼ばせてください。

もしも師匠、あなたが実在の人物だったら、僕は極限流空手道場に入門します。絶対! そして、毎日休む日もなく、師匠と一緒に修行します。

私は師匠を…、そう、あの「龍虎の拳」の時から心に決めていました。〝オレのものだ!!〟と。

あなたは強い。あなたはりりしい。たくましい。カッコいい。美しい。素晴らしい。…だから僕は師匠から直々に習得したい。

そしていつか師匠を越え、信頼を深めたい。

最後に一言。師匠は貧乏、実は僕も貧乏…。これでいいんですよ。ね。

●PN/極限流空手期待の星(福岡県)

編:何か突然まともなおたよりがきてしまうと、コメントに窮してしまいますわ。普段の調子が狂ってしまって…。でもよーく考えてみると、これが本来の在り方なのかもしれませんねぇ。まぁ、師弟ともに貧乏なのが、いいかどうかは分かりませんが(笑)。とにかく今までのが屈折しすぎていたのかも…、という気はします。そんなわけで、これからは湿度の低めなおたよりも、ちゃんと募集していくゾ(笑)。 (稲葉)

今まで見たキャラの中で山崎薫が一番大好き!!

あーっ。山崎薫さん、大好きです。

あの目、あの髪の色、僕が今まで見た女性キャラクターの中で一番大好きです。

あの走り去っていくクールなあなたを見た時、ひとめボレしてしまいました。

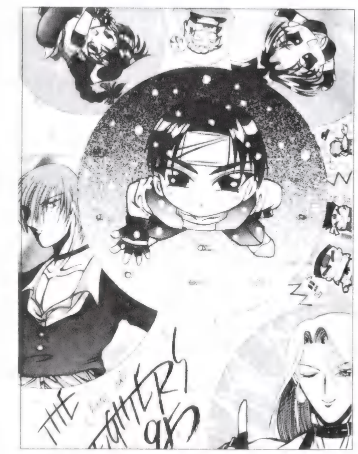
趣味は何ですか? 3サイズは? あったら教えてください。

パルスターは難しいが、あなたのことを思うと、何回でもコンティニューできます。

そこまで薫さんのことを思う僕っていったい、ムフフフーッ。

●PN/矢代むすす(千葉県)

編:最後の不気味なセリフが気になりますね♡ それはそうと、山崎薫のプロフィールは次の通りです。2千238年6月15日生。20歳。JAPANネオ北海道北見シティー出身。身長167cm、体重46kg。3サイズはB84W58H86。血液型B型。防衛軍第2攻撃部隊所属。愛機はDINO246。ただし、趣味は不明。彼女のコンティニュー画面での眠りから覚めるシーンが好きという人は結構多いみたい。エメラルド色の髪と瞳がそそりますね〜。 (稲葉)



●PN／幸風（埼玉県）
グルグルまわしながら見たのですが、描いた時も同じように、グルグルまわして描いたのですね♡



●PN／一〇七（愛知県）
愛があれば何もいりません。祈りましょう。ネオジオに幸あれ!!

投稿規定

●第3回ネオジオキャラクターオフィシャル人気投票募集開始!!：好きなキャラを男女3人ずつ選んで、順位をつけてね。今回は男女読者別ベスト10も発表（自分の性別も記入）。締切は6月5日。イラストの採用分には粗品を進呈。

●パンチ！パンチ！：読者のおたよりや、ネオジオフリークへの意見等を募集。

●今月の隣人愛：ネオジオの変わった遊び方や、ダジャレ系のネタを募集します。

●今月のオーバースウェー攻撃：マジなご意見をどうぞ。

●ネオジオ解体新書：ネオジオの魅力を大解析。

●愛のてほどき：技系以外の裏ネタはここへ送って!!

●メーカーへの要望：意見や質問も受けつけてます。

●Q&A：ネオジオに関する質問を送ってください。

●キャラレター：好きなキャラへの思いをぶつけてね。

●イラスト：モノクロとカラーあり。サイズはいずれもハガキ大で、比率が同じなら拡大も可。パオパオ賞、誘惑賞などの授賞者には粗品を進呈。

●クセになる4コマ：縦150mm×横45mmの比率で拡大も可。タイトルも忘れずに。

●同人誌：掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってください。掲載期限もあれば記入してね。

●天晴：コスプレ写真を募集。写っている人のPNは必ず記入のこと。天晴賞に粗品進呈。

●移植希望ソフト：ネオジオへの移植希望ソフトを募集。

●文通&募集コーナー：文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載します。いたずらは絶対にやめてください。

●売買&交換コーナー：売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチです。

●ネオジオソフト人気ベスト20：好きなソフトを募集。締切は特になし。詳細は93P。

●クラブ・ハウスコア：家庭版ソフトのハイスコアを募集。詳細は94P。

●ウラ技&得意技：自分で見つけたウラ技や得意技を募集。詳細は94P。

●新作ソフト期待度ベスト5：未発売ソフトの期待作一つと、その作品に対するコメントを書いてください。110Pに掲載。

※人気投票、イラスト投稿、天晴、クラブ・ハウスコア等の粗品は、非売品の真サムのフィギュアです。

いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。

〒112東京都文京区水道2-13-2-201 芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「○○コーナー」係。

ネオジオ特選 同人誌コーナー

KING OF KING



●バラエティーに富んだKOF'95本。ギャクからシリアス、4コマとなんでもあり！／A5／オフ／68P／700円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒350-2 埼玉県坂戸市千代田2-14-10中島ビューハイツ201 鷲田美津穂（発行：SOMESON'S）

NOW LOADING



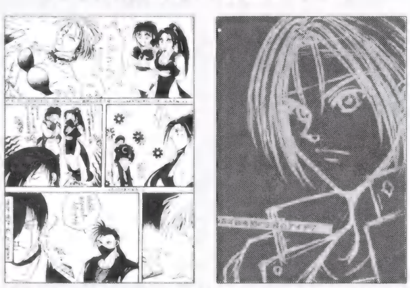
●KOF'95オンリー本。橋わたるさんのかわいい絵で描かれたキャラが超ラブリーで、めろめろッス。／A5／オフ／28P／250円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒229神奈川県相模原市淵野辺本町1-3-26 植田智美（発行：仙人掌雑貨）

最強無敵NEOGEO 2



●KOF'95本。ページ数が多く読みごたえあり。最後の作品の続きが、ちょっと気になるなぁ～。／B5／オフ／72P／1,000円無記名小為替＋宛名シール／〒572大阪府寝屋川市黒原城内町8-8 山岡輝之（発行：YANNEKO HG）

95年版格闘の王様のアイデア



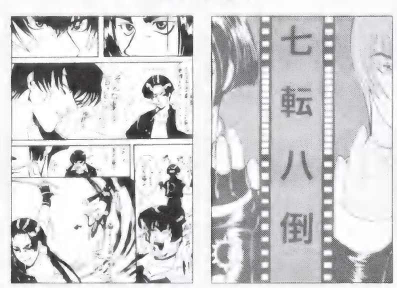
●KOF'95のギャグ本。ギャグの中にキャラクターの性格が現れていて（なかにはヘンなのもあるが…）、楽しめる内容。／B5／オフ／24P／250円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒533大阪府大阪市東淀川区相川2-17-14-208 杉本佳絵（発行：江戸問答）

遊びは終わりだ！



●日本チーム、ライバルチームがメインのKOF'95本。可愛い3頭身キャラがかますアブないギャグは爆笑モノ！お得なシールつきだ!!／B5／オフ／28P／300円無記名小為替＋270円切手／〒136東京都江東区東砂8-19-6 杉浦純子（発行：すたじお・ほーりー）

七転八倒



●京、庵を中心としたKOF'95本。1本2ページ前後の話がそれぞれうまくまとまっていて、テンポよく読めます。／B5／オフ／24P／300円無記名小為替＋90円切手／〒135東京都江東区永代2-26-7 田村理香（発行：おやじの海）

文通&募集コーナー

●ゲーム友達+コスプレ友達募集！ NEO・GEOゲームなら一日中でもやっていたい、ってぐらい好きな人、コスプレやってる人、詳しい人、一緒にゲーセンやイベントに行って遊びましょう！ 22歳・男。会社員。
〒656-24 兵庫県津名郡淡路町岩屋3000-78 星谷和正

●求ム！ 委託協力。本&グッズを置いて下さる心優しい方募集！ KOFにハマってる人歓迎♡ リョウ、京、いおりんがすき♡ とりあえず手紙下され。21歳・女。
〒034 青森県十和田市本金崎370-21 林ひかる

●ペーパー配布者様募集！ NGフレークでは、ペーパー配布者様を募集しています。どなたでもOKです。あとお友達になってくれる方、お手紙まっています。まずは、80円切手同封でお願いします。ペーパー配布者様は、継続or一度を書いて次の宛先まで。17歳・女。学生。
〒371 群馬県前橋市文京町1-26-11 中原照予（ドラエもん工房）

●お友達&ペーパー配布者様。KOFが好きな方、友達になって下さい♡ 特にケンスウ、アテナ、リョウ、キングが好きでたまらねーっ!! という方、よろしく!! ペーパー配布者様もボシュウしています。当方15歳の女です（初回のみ切手同封で）。
〒399-83 長野県南安曇郡穂高町柏原802-1 中村美香

●会員様大募集 KOF'95&'94 FANサークルを作る事になりまして、会員様を募集しています。2ヵ月に1回会報発行 会費4ヵ月500円。会報募集内容はイラスト、フリートーク、インフォメ、Q&A、マンガ。問い合わせは80円切手同封で。
〒059 北海道登別市緑町2-13-48 所知江

●格ゲーが大好きな方、同人活動してくれる方、サークルにいれて下さる方、私と文通orイラスト交換して下さい。15歳以上男女不問。初回のみ80円切手同封で。まってます。ちなみに私はテリーと庵のFAN☆ ハイデルンも好き♡ 20歳・女。
〒243 神奈川県厚木市愛甲1-0-0 黒岩砂月

●会員様大募集♡ 「Wild Generation」ではKOF他ガンダムW、幽白、るろ剣などが好きな方をボ集してマス♥ 私達とマンガや小説をかいて本をつくりませんか。中学生以上で興味を持たれた方は80円切手同封で下記までご連絡下さい。リターンアドレスをお忘れなく。性別不問。
〒202 東京都保谷市栄町1-15-4 渡辺美織

●PF大募集!! 格ゲーが大好きな方（特にKOF、龍虎）、とにかくゲームのことが話したい方、私とお友達になって下さい！ 好きなキャラは京、庵、リョウ、柴舟、ルガール、ロバート、ユリ、舞…けっこうなんでもこいです。こんな私でよければお願いします。80円切手なんかいらないです。とにかくお手紙下さい。よろしく。※先着順ではないので気が向いたらどーぞ。19歳・女。
〒635 奈良県大和高田市曽大根2-2-11 辻本由加里

●京サマ庵ちゃんが大好きだぁぁっという方、文通・イラスト交換しましょう。同人をしてる方もしてない方も楽しい話にもりあがろう！ KOFが好きだぁぁって方も大大OK。気がるにお手紙下さいネ♡ まってます。イラストペーパー同封大カンゲイ。17歳・学生。
〒400-01 山梨県中巨摩郡竜王町竜王新町851-1 藤本司

●格ゲー大好きな方、またゲーセンに一緒にいってくださる方、大募集中！ 文通のみも大歓迎です。男女年齢不問です。初回のみ切手同封で。当方18歳・女。
〒536 大阪府大阪市城東区今福南4-11-2-802 徳田いずみ

●格ゲーが好きな女性の方、お手紙下さい。僕はとりあえずどんな格ゲーでもOKですが、できればKOF、リアルバウト餓狼のファンの方だとうれしいです。家が近い人とは一緒にゲーセンに行きたいと思っています。当方20歳、男。
〒380 長野県長野市栄町994-2 横井敏

●KOFが好きな方文通しましょう。特にキムが好きでたまらないという方なら嬉しいです。また一緒にゲーセンに行ってくれる方も大募集!! 男女不問（なるべく年上の方）。初回のみ80円切手同封で。20歳・女。
〒576 大阪府交野市星田8-20-204 古川加代子

●KOF'95アンケート。KOF'95、'94本を作るにあたってアンケート解答者様を募集中!! 今の所1.庵 2.京 3.ビリー、ケンスウとなっております。まじで答えて下さった方が少ないので不安なんです。下記住所まで（できれば）80円切手同封でおとりよせ下さい。お礼は便せんかシールになります（後ほど結果と一緒に送ります♡）。〆切はこれが載ってから1ヵ月後です。
〒321 栃木県宇都宮市簗瀬町285-12 渡育美

●ゲームが好きで、KOF好きな方、一緒にゲーセンへいってくれる方、男女年齢不問で募集します。初回のみ80円切手同封で。当方19歳・男。
〒437 静岡県袋井市方丈1-1-25-102 松原陽一

●「寝ても覚めても八神庵〜♡」という女性の方、私といおりんの話をして下さい！ 初回のみ80円切手を同封して下さい。22歳・OL。
〒017 秋田県大館市池内上野195-7 竹原友紀

●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣が好きな方へ。私は天草ファンですが、誰ファンでも構いません。私の趣味を理解して下さる方、できれば男性の方、文通して下さい。一緒にゲーセンもいきましょう。15歳・女。
〒232 神奈川県横浜市南区大岡4-37-14-203 雨笠友美

●格ゲーが好きな方、友達になって下さい。住所、年齢、性別、一切不問。必ず返事を出しますので、お願いします。当方18歳・男。
〒278 千葉県野田市山崎1-63-1-2 滝本大輔

●求ム友達。斬紅郎〜の閑丸ラヴリーン、KOF95の京サマ、チャンコラヴ、真侍魂の幻庵、十兵衛さんステキ、このどれかに当てハマるそこのアナタ!! 私と文通やイラスト交換、同人活動しませんか？ 中学生以上なら、男女不問。もしノリ気な方がいましたら、初回のみ80円切手同封で左記の住所まで。18歳・女。
〒241 神奈川県横浜市旭区左近山団地8-2-1-103 安部加代子

●楽しく文通&イラスト交換しませんか？ 閑丸や舞ちゃんが大好きな人。その他とにかくゲームが大好きな方（私はRPG系大好きです）、お友達になって下さい。男女とも大歓迎。切手不要ですからお手紙下さい。待ってます♡ 中2（13）・女。
〒612 京都府京都市伏見区向島四ッ谷池14-1-5-4-604 西村郁美

●友達になって！ 主にKOFの好きな人、私とお友達になって下サ〜イ。家が近くの人なら、一緒に便せん作ったり、イベント行ったりしてくれる人も待っています。初回のみ80円切手同封で…。一応、17歳以上（高2以上）。高2（17歳）・女。
〒742 山口県柳井市余田1-266-5 澄川寛子

●KOF大好きなペンフレンド募集♡ 私は特にリョウが好きです。こんな私で宜しければ末長く文通してやって下さい。中2（14歳）・女。
〒207 東京都東大和市上北台2-886-15-301 香川妃

●KOFで主に京、庵、ケンスウラブな人。誰か一人でも可。文通でもイラスト交換でもOK！ お手紙下さい。同人知ってる方が良いです。初回のみ80円切手同封で。17歳・女。
〒803 福岡県北九州市小倉南区大字徳力279-7 松山直美

●KOF95が好きな人、文通してください。イラスト書けないので、教えてくれる人、書いてくれる人も募集。書いてくれる人には、真サム、餓狼2、KOF94のカードをあげます。11歳・女。
〒472 愛知県知立市牛田町東前4-1 野村裕子

●KOFが好きな方、お手紙下さい。京や庵はもちろん、紅丸やキング、ビリーなどが好きな方ならOK！ たくさんの方と文通しようと思っています。初回のみ80円切手と宛名シール（宛先を書いたもの。名前は「様」まで）を同封して下さい。12歳・女。
〒036 青森県弘前市城東北2-4-1 千葉麻理子

●KOF95が好きで、一緒にゲーセンにいってくれるという方、80円切手同封でお手紙ください。21歳・男。
〒333 埼玉県川口市北園町28-14 緑川就一

●フリーク読者のみなさん、文通をしましょう（ゲーム以外のことでもOK！）。そしていろんなことをして遊びましょう。どこの地方の人でもかまいません。男女年齢不問。初回のみ80円切手同封で。16歳・男。
〒959-22 新潟県北蒲原郡安田町保田4016-15 坂詰元気

●PF募集してマス。SNKに限らず、ゲームが好きと言う方。文通しましょう。勝手ながら30名迄とさせて頂きマス。男女&年齢は一切不問。初回のみ80円切手同封で。19歳・女。
〒490-11 愛知県海部郡大治町堀之内南二友畑587 鈴木智景

●会員募集。格ゲー（KOF、サムスピなど）、RPG（FF、DDS、マザーなど）中心の会員制サークル「お茶の間」では、常時会員募集中です。老若男女問わず。京様、庵んに命かける人も募集中です。コスプレイヤーも大歓迎。
〒862 熊本県熊本市小峯4-4-78-309 岩永恵理

●KOF本のアンケートに御協力お願いします。'96春発行予定です。お答え頂いた方にはささやかですがお礼の品をプレゼントします。まずは80円切手同封の上ご連絡下さい。〒910 福井県福井市宝永3-27-21 竹谷聖子

売買&交換コーナー

●買い/KOF'95のクレーンゲームのアテナ人形を5千円以内で。美品希望。送料こちら持ち。希望価格と払込方法を明記のうえ連絡乞う。
〒671-02 兵庫県姫路市花田町加納原田939-16 鷺澤和彦

●買い/ネオジオフリーク1号〜5号。すべてポスターつきで。単品なら300円、1号〜5号すべてセットなら2千円。売れる号を書いてハガキを。送料は負担します。
〒601-13 京都府京都市伏見区石田大受町31-149 木村彰宏

●交換/私の「ミューテイション・ネイション」「ゴーストパイロット」の2枚を、貴方の「ソニックウィングス2or3」「KOF'94」「パルスター」のどれか1枚と（すべてネオジオCD）。連絡乞う。
〒765 香川県善通寺市吉原町2228 大西康之

●売り/NEO・GEOCD（フロントローディング）+「ダンクドリーム」+「フライングパワーディスク」で3万円。送料そちら持ち。
〒528 滋賀県甲賀郡水口町高塚1-11 植出実樹

●買い/「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」「ニンジャコマンドー」「WHP」「トップハンター」（すべてネオジオCD）。それぞれ送料込みの希望額明記し、Wハガキか80円切手同封で連絡乞う。
〒355 埼玉県東松山市正代856 松本雄介

●買い/千葉麗子が出ていた「すっぴん」、「CMのビデオ」、「ポスター（本誌付録以外）」など千葉麗子に関する物すべて。連絡乞う。
〒593 大阪府堺市土師町1-774 下野慎太郎

●買い/FCカセット「怒」シリーズを高価買収。できれば説有で。なくても良いです。I〜IIIのどれか売って下さい。希望価格を明記の上、必ず封書で（80円切手同封だと嬉しい。なくてもOK）。連絡乞う。
〒254 神奈川県平塚市平塚5-21-16 吉川留美

●売り/「NEO・GEOCD本体（箱付）+コントローラープロ+KOF'94&'95+餓狼伝説3」をセットで4万円位で売ります。希望価格明記の上、Wハガキで。送料そちらもちで。
〒569 大阪府高槻市八幡町2-12 酒井謙嘉

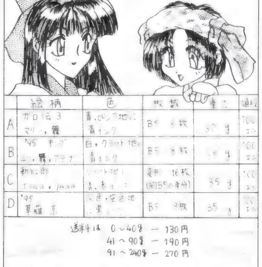
●買い/ネオジオフリーク1〜5号を全号付録ポスター付きで。また、KOF'95アイテムBOX（すべてそろっているもの）を。少々の汚れはかまいません。希望価格明記の上、封書で連絡乞う。
〒563-01 大阪府豊能郡豊能町光風台2-19-1 高尾牧子

●売り/サムライスピリッツ斬紅郎無双剣のポスター（超美品です）を1枚2千円以上で。ただし、送料はそちら持ちとさせていただきます。連絡お待ちしてます。※買うのがムリなら京サマピンバッヂと交換でも可。
〒175 東京都板橋区高島平9-1-1-8-1322 賀澤夏美

●交換/私の「KOF95スペシャルアイテムBOX」+「NEO・GEOCD SPECIAL」を、貴方の「餓狼伝説3」+「真サムライスピリッツ」と交換して下さい。NEO GEO CDです。
〒136 東京都江東区東砂8-4-12-806 村岡宏紀

●買い/ナコルルに関するものならなんでもいいです。同人誌、ポスター、衣装などなんでもけっこうです。特に人形があると嬉しいです。売ってくれる物と、希望価格を明記のうえ連絡乞う。
〒994 山形県天童市田鶴町4-12-25 野尻和孝

●買い/ネオジオフリーク1号〜3号（ポスターつき優先）と、キングメインの同人誌（ジャンル不問）を。それぞれの希望価格明記のうえ、Wハガキか、80円切手同封の封書で。
〒738 広島県廿日市市佐方3-3-14 梅田香織



ネオジオフリークVol.8に掲載した高橋雪絵さんの住所は〒124 東京都葛飾区東四ツ木4-30-6です。お詫びして訂正いたします。

最新 音楽CD & VIDEO

CD

早くもアレンジアルバムCD登場！ボーカルアレンジ4曲は聴き逃せない



REAL BOUT 餓狼伝説 ~ARRANGE SOUND TRAX~

演奏：SNK新世界楽曲雑技団
3月6日発売　¥2,500（税込）
CD：PCCB-00207
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典：特製カセットインデックス

「REAL BOUT餓狼伝説」のCD発売が2月7日だった。それからわずか1ヵ月あまりでアレンジアルバムが出てしまうだなんて、さすが人気作！

SNKサウンドチーム「新世界楽曲雑技団」プロデュースによる、新たな試みの内容が収録されている。そんな本作の目玉は、コング桑田が歌う、まったく違ったイメージのボーカルアレンジ2曲と、ナゾのアカペラボーカリスト「KEN」が歌うロックアレンジ、レクイエムアレンジされた2曲。ギース関連のユニークな曲にも注目だ。

〈ディレクターノーツ〉

何かと話題の「REAL BOUT餓狼伝説」！

今回のアレンジサウンドトラックスは、「さらばギース」を合い言葉に、more Rock! more Fight! の精神で作り上げました。

ボーカルアレンジも今までで最高の4曲を収録。うち2曲は浪速のFunky兄貴、ギース役でおなじみのコング桑田が万感を込めて歌う「帰依-The Sun Set Sky Fainal」と、役本来のキャラクターのりのRapアレンジ「Duck! Duck! Duck!」。あと2曲は謎のアカペラ大物ボーカリスト、KENがギースに捧げるレクイエム「露命」と、女王様伝説風ロックオペラアレンジの「迷霧」。

またまた新境地を切り拓き、まさにこれぞ新世界！

ぜひみなさん、この一枚で"REAL BOUT"とギースに触れてみて下さい。

最新ゲーム2作カップリングCD化！1枚で2度楽しめるオイシイアルバム



OVER TOP・押し出しジントリック

演奏：ADK ADK SOUND FACTORY
2月21日発売　¥1,500（税込）
CD：PCCB-00206
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル　初回特典：CDケースサイズカラーステッカー

ADKのレーシングドライブゲーム「OVER TOP」と、パズルゲームの「押し出しジントリック」という最新ゲーム2タイトルが、早くもカップリングCD化されてしまった!!

この異色の組み合わせのカップリングCDは、各タイトルのオリジナルバージョンとボイス、そしてS.E.コレクションを完全収録したという豪華版だ。

全39曲。解説書、楽譜つきで堂々の登場。初回特典は、CDケースサイズカラーステッカーだ。

〈ディレクターノーツ〉

「ゲームミュージックとは何か？」

それはいうまでもなく、そのゲームの雰囲気をさらに盛り上げるためのBGMである。

この2作品の曲は方向性がまったく違うが、それはゲームのジャンルがまったく異なることからくる。これは当然といえば当然すぎるのかも知れないが、この2作品それぞれの曲を聴き比べた時に、あらためてそれを実感した。

まず、オーバートップではロッテルダム系の曲やフュージョン系の曲を全面に押し出し、一方ジントリックでは、ほのぼの路線をメインとしている。

ジャンルだけ見てもこんなに違う2作品。実をいうとほぼ同じ人物が双方の作曲を担当していというのだからオドロキだ。

ADKサウンドファクトリーのオリジナルとしては7ヵ月ぶりの作品となったこのCD。今後の動向も要チェックである。

餓狼音楽CD伝説



餓狼伝説／ラストリゾート
¥1,500　CD:PCCB-00087



餓狼伝説 2
¥1,500　CD:PCCB-00111



餓狼伝説イメージアルバム
¥2,500　CD:PCCB-00132



餓狼伝説スペシャル
¥1,500　PCCB-00138



餓狼伝説スペシャル〜イメージアルバムパート1〜
¥2,500　CD:PCCB-00152



餓狼伝説スペシャル〜イメージアルバムパート2〜
¥2,500　CD:PCCB-00155



餓狼伝説 3
¥1,500　CD:PCCB-00179



餓狼伝説 3 アレンジサウンドトラックス
¥2,500　CD:PCCB-00183



餓狼伝説シンフォニックサウンドトラックス
¥2,500　CD:PCCB-00197

〈コメント〉

餓狼伝説関連で、すでに10タイトルも発売している事実に今さらながら驚いています。

最初の作品では、カップリングの餓狼伝説とラストリゾートのどちらをメインにしようか？　などと話していたぐらいで、今の大人気を当時は予想できなかったというのが、正直なところです。

今や格闘ゲームを代表する「餓狼伝説」ワールドは、ますます広がってゆく中で、これからもSNKさんには、刺激的な続編を期待しつつ、我我サイトロンレーベルも、さらに刺激的な作品を作ってゆきますので、みなさん応援してください。

（サイトロン・アンド・アート㈱　大野善寛）

新作ソフト発売予定リスト （1月19日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆MVS						
ビックトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	133M	1月29日発売予定	98,000円	100%
オーバートップ	ADK	レース	210M	今冬発売予定	価格未定	95%
押し出しジントリック	ADK	パズル	74M	発売日未定	価格未定	?%
格闘バレー(仮称)	ビデオシステム	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
ゴール! ゴール! ゴール!	ビスコ	スポーツ	120M	発売日未定	価格未定	100%
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	発売日未定	価格未定	80%
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	発売日未定	価格未定	75%
NINJA MASTAER'S	ADK	格闘アクション	330M	発売日未定	価格未定	60%
NEOアクションゲーム(仮称)	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	60%
NEO　ドリフトアウト	ビスコ	レース	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
NEO Mr. DO!	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	100%
ファイターズ 7 (仮称)	サンソフト	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	162M	発売日未定	価格未定	90%
マジカルドロップ 2	データイースト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	50%
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	容量不明	発売日未定	価格未定	不明
◆NEO・GEO						
リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	346M	1月26日発売予定	34,000円	100%
まる子デラックスクイズ	タカラ	クイズ	118M	1月26日発売予定	29,800円	100%
ビックトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	133M	3月1日発売予定	29,800円	不明
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	3月発売予定	価格未定	80%
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	4月発売予定	価格未定	75%
オーバートップ	ADK	レース	210M	今春発売予定	価格未定	95%
ゴール! ゴール! ゴール!	ビスコ	スポーツ	120M	今春発売予定	価格未定	100%
NINJA MASTAER'S	ADK	格闘アクション	330M	発売日未定	価格未定	60%
NEOアクションゲーム(仮称)	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	60%
NEO Mr. DO!	ビスコ	アクション	50M	今春発売予定	価格未定	90%
パズル de ポン!	ビスコ	パズル	30M	今春発売予定	価格未定	100%
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	162M	発売日未定	価格未定	90%
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	容量不明	発売日未定	価格未定	不明
◆NEO・GEOCD						
リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	346M	2月23日発売予定	8,800円	不明
ステークスウィナー GI 制覇への道	ザウルス	競馬アクション	容量不明	3月23日発売予定	7,800円	90%
ビックトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	133M	3月22日発売予定	4,800円	不明
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	4月発売予定	価格未定	80%
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	5月発売予定	価格未定	75%
オーバートップ	ADK	レース	210M	今春発売予定	価格未定	95%
ゴール!ゴール!ゴール!	ビスコ	スポーツ	120M	今春発売予定	価格未定	100%
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	容量不明	今春発売予定	価格未定	70%
NEO Mr. DO!	ビスコ	アクション	50M	今春発売予定	価格未定	90%
パズル de ポン!	ビスコ	パズル	30M	今春発売予定	価格未定	100%
押し出しジントリック	ADK	パズル	74M	発売日未定	価格未定	80%
格闘バレー(仮称)	ビデオシステム	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
NINJA MASTAER'S	ADK	格闘アクション	330M	発売日未定	価格未定	60%
NEOアクションゲーム(仮称)	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	60%
ネオジオCDオリジナルRPG(仮称)	ADK	RPG	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	162M	発売日未定	価格未定	90%
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	不明

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。

新作ソフト期待度ベスト5

ユーザーの声

ネオジオフリーク様ー。ウワサによると『龍虎の拳外伝(仮題)』が出るみたいなんですけど、ユリちゃんは登場するんですか?、もう気になってしかたありません。「ん、よゆうっち!」を聞きたいっス。教えてくらさい。
PN／部長アキヤマ(東京都)

そういうゲームが出るというウワサはあちこちから聞いているんだけどね。SNKさんから情報がまったく入ってこないんですよー。早くもらえないと、こちらとしても対応できないっス!!、まあ頑張ってくれているのは分かっていますけどねぇー…。

そういうわけで、ネオジオフリークにもっと早く情報を出してくれるように、SNKさんにみんなでお願いしよう! なんちて(笑)。(片桐)

ADKの『オーバートップ』に一票!! CG加工されたマシンが8台も出るうえに、裏道、湖、悪路があるとは最高だ!!、早く出ないかなぁ…。
PN／月見に一杯(新潟県)

『オーバートップ』ですが、これはかなりいい感じです。斜め見下ろしタイプなので、結構見づらいかなと思っていたんだけど、それほどでもなかった。それにドリフトする感覚もなかなかリアルですし、こけた時に自分でバックしてから再スタートするのもいい(よくこけると自動的にコースに戻るレースゲームってあるじゃん)。

そして何といっても裏道が熱い!!、ショートカットから大幅な近道まで、うまく選んで利用すればかなりタイムが稼げるのだ。個人的にはかなり気に入っている。(片桐)

新作ソフト期待度ベスト5		
1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	131P
2	神凰拳	48P
3	超鉄ブリキンガー	37P
4	オーバートップ	18P
5	龍虎の拳外伝（仮題）	8P

新世界発見記録

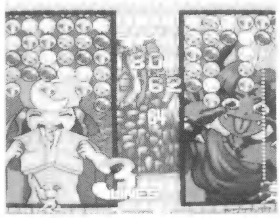
マジカルドロップ2

今月の超新作ソフトは、他のハードで人気を博していたパズルゲーム『マジカルドロップ』の続編『マジカルドロップ2』だ。

この『マジカルドロップ2』は、基本的に前作のシステムを継承しているものの、細かい部分においてさまざまな変更が加えられている。

まず目につくのが前作では7人だったキャラが3人増えて11人になったこと。どのキャラが増えて、どのキャラが消えたということはまだ分かっていないが、キャラの人数が増えたことはかなりうれしい。あと、玉(ドロップ)の種類が増え、スペシャル玉の効果が変わった。

それ以外の情報は次号で紹介予定だ。


基本的には前作と変わらないが、新要素を追加している

緊急速報!! ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝／SNK／格闘アクション／容量未定／今春発売予定／価格未定

いま毎日の授業に夢中です

入学してよかった!自分の好きなこと学ぶって楽しい

就職抜群! 蓄積されたアニメ技術がゲーム制作に生きる!









4月生願書受付中

●入学案内書は下記住所へ

●わたしたちがあなたをプロに鍛えます●学院のおもな講師

●赤塚不二夫・松本零士・水木しげる・笹川ひろし・真鍋譲治
芦田豊雄・三木内麻耶・鈴木伸一・星山博之・望月あきら・矢
木正之・若桜木虔・斉木磯司・進藤満尾・月森雅子・宮野隆
神山卓也・本橋秀之・流水凜子・白土武・渡辺邦雄・藤井武
岡野正明・高橋清治・下山文雄・飯島公人・中村仁聴・須田勝
内藤孝一・佐々木剛・青木達夫・熊澤ひろし・佐々木みすず
●アニメーション声優科講師＝野沢雅子・肝付兼太・白石冬美
山口勝平・水島裕・キートン山田・増岡弘・田口計・井上瑤
●少年少女誌編集者・アニメ制作会社作監・TVディレクター

■就職抜群! 学生寮(男女)あり。朝日・毎日・読売・東京・産経 各新聞社奨学制度あり(学費全額免除、返済なし、給与12.0万円)。学院見学随時可(TELにて要予約)。JR水道橋駅西口徒歩1分

'96年度生・願書受付中!

◆アニメーション科
◆アニメーション声優科
◆コンピューターゲーム科
◆エアーブラシ彩色科
◆アニメーション美術科
◆漫画家プロ養成科
◆アニメキャラクター科
◆イラストレーション科
◆漫画原作シナリオ科
◆コミック編集者養成科



社団法人 日本漫画家協会賛助会員・社団法人 日本映画テレビ技術協会々員・財団法人 日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3−4−9 ☎03(5276)1511(代)

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。

NEO·GEO FREAK 4月号予告

次号は3月8日発売　定価580円（本体563円）

リアルバウト餓狼伝説

おすすめ連続技＆ワンポイント対戦攻略

神凰拳

全キャラ必殺技コマンド公開

パズルdeポン！

基本攻略法〜後半面

◆新作紹介

ART OF FIGHTING

龍虎の拳 外伝

ゲーム概要

マジカルドロップ 2

ファイターズ 7（仮）

巻頭特集

ゲームのできるまで 開発の舞台裏をのぞく

◆ネオジオ声優名鑑R Vol. 1

豪華声優陣を迎え、再び!!

◆オールドゲーム攻略

K・O・F'94

◆もう一度愛して♡

フライングパワーディスク

◆声優インタビュー

曽木亜古弥（不知火舞）

◆新連載

ワンポイント キャラクターレッスン

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK 3月号
第2巻第3号　通巻第10号
1996年3月1日発行（毎月1回・1日発行）
定価580円（本体563円）

発行所●株式会社　芸文社
〒170東京都豊島区東池袋3－7－9
出版営業　TEL03－5992－2051
広告営業　TEL03－5992－2052
編集部●株式会社　芸文社　分室
〒112東京都文京区水道2－13－2－201
TEL03－5395－6314
印刷●三晃印刷株式会社

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／片桐誠
●編集スタッフ／伊丹恭、山崎裕、稲葉祥子、新谷祥子
●編集アシスタント／橋田和則、望月美貴子
●攻略スタッフ／ジェイケイ、DSP-たろりん、T-DEN、奥女中秀麿、モリスケ、修羅騎士　鷹、風のFLN、蒼炎闘士ゆーち、ISHTAR、リトマス兄弟、H.K、G・ARM、ウェッピン=イレーヌ、無双拳士　ま
●制作スタッフ／鳥貝なつみ、村木哲雄、陳達人
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉）、根津修一、早川知代子、APO DESIGN（北田晴美・平井勉）、小野真由美、菅野誠一、前田孝子、柳原理恵
●広告営業部／砂山琢磨、印牧利昭、小林邦秋、内野与幸、葛西紀子、占部啓介、小林幹尚、梶敏也、織田倉哲、奥田雅弘、作花範男、中川真理子

協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！編集後記

●年明けの4日に待望のレーザーディスクを買った。非常にうれしい。実は「ロミオの青い空」を見るために購入したのだが、ふと目に付いた「めぞん一刻」完全収録版に魅せられてしまった。そして、中古のLDボックス（新品同様）を格安で購入。今では本来の目的を忘れ、毎日1話のペースで楽しんでいる。幸せ♡　（片桐）

●「ロミオの青い空」LDが出て、かなりウハウハ状態にある。が、年末のお楽しみが出なかったので貧乏モードから抜け出せない。ヤル気ナシ君。これはパリティではなくパロディだ。なんちて。つーワケで、読者で実家が熱帯魚屋の方、俺を雇ってくれんか？　サラトガでもプロトプテルス・アンフィビウスでも何でもOKだ！　（伊丹）

●今月はパチンコが絶好調！　確率変動の神に祝福された模様。この調子なら新しいテレビ＆ビデオが買えるかも。テレビといえば、家のテレビがかなり怖い。主電源を切ってあるのに、勝手に電源が入ったり、消えたりする。夜中に起きると心臓が止まりそうになる。原因不明の怪現象なのでMMRに捜査依頼の予定。　（山崎）

●ネオジオワールドで食べた南欧料理の味が忘れられない。これを機にまた食べ歩き＆飲み歩きの『過食生活』に戻ったりして…。うっ、ううー、おいしいもの〜！　でも私はがんばるぞ!!　ダイエットの地獄の苦しみは、やった者にしか分からない…。　（稲葉）

●山に生い茂る竹を退治するにはまず、根元から2cmくらいのところで切断。切ったぶんを谷底に突き落とし、残った切り株にナタできっぱり十文字の切り込みを入れる。これでばっちり隅々にまで陽が当たり、ケヤキもサクラも大喜び。すくすくとな。ちなみに竹細工に使う竹は、晩秋から冬にかけて採取すると虫がつかないよ。　（新谷）

●CDZの発売では、予想以上の不満の声を聞いた。特にNEO・GEOCDユーザー。でもCDZはロード時間短縮のためのマイナーチェンジ。従来型のCDを持っているユーザーにも、近いうちにSNKが何らかのフォローを必ずしてくれると思う。　（勝俣）

●ある日、ピータンの味について論争が起こったのだが、うまい派は自分を含め2人。まずい派がすげーたくさん。なぜあんなにうまい物をまずいというのだろう？理解できん。関係ないけど、自分あてにお手紙くれた方、ありがとうございます。　（ジェイケイ）

●冬コミでゲーム攻略・評論系の同人誌・同人ビデオを死ぬほど買って幸せいっぱい。でも、ネオジオ関係はいわゆるファンジンもの（死語か？）しかなくて残念。夏はKOF'95のビデオが売られていたが…熱きプレイヤーはいないのか？　（DSP—たろりん）

●最近学校が忙しくて編集部にくる機会がなかった。久しぶりにきてみたら、人は増えてるし、席は変わってるし、月刊誌になってるし、片桐さんは機嫌が悪いし、伊丹さんは相変わらずだし…。やっぱりネオジオフリークは進化する雑誌だったんだ!!　（奥女中秀麿）

●気合いだ。立ちスパイラルをひねるひねる。でもできん。合掌。ぼん攻撃力も防御力もないぞ。ワープしてもあっさり投げられるし。ビリーに勝つのは至難の技とみた。ぼん兄でひたすら下Pしてる分には幸せだけど楽しくない。ボブ楽しい。ニタ。　（モリスケ）

●どーも、たかです。最近ピータンの味について、うまい、まずいの論争が編集部内の一部でおこなわれている。味なんかは個人の自由なんだからね。みんな落ち着いてくれ!!　まぁおれはピータンを食べれ…？　（修羅騎士　鷹）

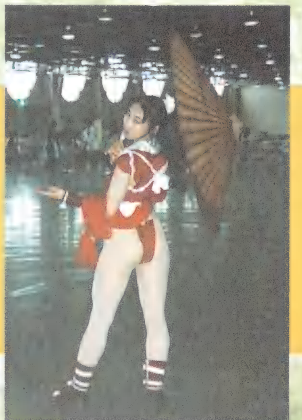
コスプレコーナー

天晴

前号より
カラー1Pじゃ!!
あっぱれ、
あっぱれ♡
わはは…!



不知火舞



●PN/愁矢凜（埼玉県）
K・O・F'95版の舞ちゃんじゃ。かなり気合いが入っているだけに、少々ピンボケが気になるが、ともかくイイ感じじゃ。わはは。

アテナ



●PN/花音（埼玉県）
プリチーなアテナちゃんじゃ。わし（伊丹）も冬にタムタムをやって凍死した記憶がある。関係ないが。衣装を造った友人にも感謝じゃな♡

ナコルル&黒子



●PN/RINKA=ナコルル&鬼塚大牙=黒子（東京都）
これまた可愛らしいナコルルじゃな。横の黒子は友人だそうじゃ。変なオジサンに連れていかれないようにな。冗談じゃや♡

草薙京



●PN/琴月涼（栃木県）
仲間が倒された時の「ダメだこりゃ」ポーズの京サマじゃ。今年はキングをやるそうじゃが、ムカレたところかどうか気になるぞ!

泰崇雷&ユリ・サカザキ



●PN/"R"=ユリ&くらい矢がえ～!!=崇雷（宮城県）
健康的なユリとリアルサイズな崇雷じゃな。すそのダブダブ具合がナイスなので★天晴賞を進呈じゃー!

ナコルル&緋雨閑丸



●PN/晶月園子=ナコルル&ひよみまや=閑丸（宮城県）
かなり凝ったディテールの衣装じゃ。お疲れサマ。閑丸の靴下が泣かせるのう…。わはは。

覇王丸



●PN/櫻英彦（京都府）
こちらはロケーションに凝った覇王丸じゃな。竹やぶは虫が多いので要注意、ネオジオは1日1時間じゃ。うそ～ん♡ わはは。

泰崇雷&泰崇秀



●PN/供波奨=崇雷&庚司=崇秀（北海道）
なかよし秦ブラザーズじゃ。次はメッシュを入れるとグッドじゃ。にいさん…頭が痛いよ。なんちて。

八神庵



●PN/八神庵（宮城県?）
投稿してくれたのはPN/鎧良寿殿じゃ。かなり忠実に再現した髪形、見事じゃ。ブリーチしてヘアマニキュアすれば完璧じゃな。



オールドゲーム攻略

ラストリゾート

3種類のショットとユニット攻撃で戦術的に戦え!!

今回は重厚なグラフィックと独特のシステムで
根強いファンを持つ、シブめの名作シューティング
「ラストリゾート」を攻略しよう。
難易度も比較的簡単で、
初心者シューターにもとっつきやすいはずだ。
まずはやってみてちょ!!

攻略／DSP - たろりん

SNK/シューティング/45M/1992年 3 月23日発売
カセット版:22, 800円　CD版:5, 800円

ゲーム概要

近未来を舞台にした横スクロールシューティングゲーム。2人同時プレイはもちろんのこと、途中参加も可能だ。

ステージは全部で5つ用意されており、2周クリアで真のエンディングが見られる。

自機は威力や性質が変わらないノーマルショットの他に、アイテムを取ることによって使用可能となる特殊なショット、さらに2種類の攻撃が可能なユニットを装備することができる。

基本操作はレバーで自機の移動（当たり前）、Aボタンでショット（常識）、Bボタンでユニット（後述）の公転の固定、解除ができる。

ユニットの自転、公転

ショットアイテムを取ることで装着され、自機の動きに応じて周囲を巡るパワーアップパーツがユニットだ。自機の攻撃補助や、敵の弾を防いだりとかなり重宝する。

ここでは基本テクニック、ユニットの自転と公転について説明しておこう。

●ユニットの公転

自機を中心とする円軌道上で、常にレバー入力に対応してユニットが回転移動することを公転という。この回転移動は、レバー入力に対して逆方向に対応しているのだが、あまり動きは早くないので、一瞬で好みの方向に移動させることができない。思い通りにユニットの位置を変えるには慣れが必要となる。まずは練習しよう。

また、公転はBボタンを押すことで、ユニットの位置を8方向に固定することができる。もう1度押すと解除。ちなみに公転を固定しても、自転はおこなわれる。


ユニットの位置を変えるのが公転

●ユニットの自転

公転の軌道上で、常にレバー入力方向とは逆にユニット自体の向きが回転することを自転という。公転と違って、ユニット自体は位置を変えずにその場で回転するだけなので、素早く目的の方向に向けることができる。


自転はショット方向の変化

ユニット攻撃

ユニットを使っての攻撃は2種類ある。まずはユニットのショット。これは自転によって向いた方向に発射される。これを使えば全方向への攻撃ができるのだ。例えば、左を攻撃したい時は、自機を右に動かせば自転によってユニットは左を向くので、自機とユニットによって一度に左右に対して攻撃ができる。同様に右上を攻撃したければ自機を左下に動かす、という具合になる。

続いてユニットシュート。まず、Aボタンを押し続けると画面下のパワーゲージが上昇する。Aボタンを離すと、「ユニットの公転によって移動している向き」にユニットが発射され、敵にダメージを与えて戻ってくるのだ。

ユニットシュートにはリターンユニットとグランドユニットがあり、それぞれ性質が異なるが、この性質は後述するショットアイテムを取った時の色に応じて変化する。リターンユニットは、地形に当たると反射しながら攻撃し、


バウンドバリアはこんな場面で


グランドユニットは扱いやすい

グランドユニットは地形に当たると、一定時間その地形に沿ってはうように進んで攻撃するのだ。

この2つの中ではグランドユニットの方が使い勝手がいい。地形の裏側などにいて撃ちにくい敵を簡単に攻撃できるからだ。場所によっては、リターンユニットを真上か真下に射出して何度も縦に反射させるテクニック、通称バウンドバリア（説明書より）も有効だが、無理に使用するほどの技ではないと思う。

アイテム

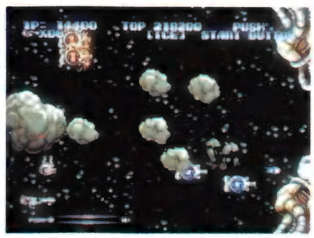
自機は最初からノーマルショットを装備している。ショットアイテムを取ることで、新たに特殊な3種類のショットを使用できるようになる。特殊なショットは、それぞれ3段階にパワーアップするぞ。

ショットアイテムは芯の部分が貫通するレーザー（L）、ある程度敵を狙って飛ぶホーミングミサイル（H）、地形に沿って攻撃する対地ミサイル（G）の3つあるが、レーザーは前方以外の敵に対応しづらいので、ホーミングか対地ミサイルを選ぶのをオススメする。


弾数の多いホーミングミサイル

また、このショットアイテムは赤と青に点滅するが、この色は前述したユニットの性質に対応していて、アイテムが赤い時にゲットするとユニットがグランドユニットになり、青い時ならばリターンユニットになるのだ。

他にはスピードアップ、ダウンのアイテムがある。スピードは全部で3段階。個人的には最高速で自機をガンガンかっ飛ばすのが好きだが、扱いにくいと思う人は2段階にしておこう。


アイテムの色がユニット色に対応


対地ミサイルは威力が高いぞ

おまけ・攻撃の威力

ユニットシュートは、パワーをためてから発射するので、いかにも威力がありそうだが、実は弱い（おいおい）。実はボスなどの固い敵を撃つ時は、ショットを連射した方が早く倒せるんだなこれが。

では、ユニットシュートはいつ使うかというと、普通に攻撃したのでは撃てないような場所にいる敵を撃つ時に使う。具体的には、後ろからちょっと固い中型の敵が出てきた時などだ。まあ貫通力はあるので、大量の砲台を一掃するような時にも使えるぞ（2面の後半など）。

ステージ別攻略

ステージ1

路上の車で稼ごう！ ザコ編隊も確実に!!

高速道路のステージ。路上の自動車は破壊可能で、100点の高得点（笑）。のがさず撃て。説明書にも載っている、オフィシャル得点稼ぎだ。

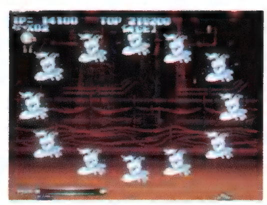
最初に飛んでくるザコ編隊は、全滅させることでアイテムを出す。車を撃ちにいってザコを撃ち漏らしては本末転倒なので注意せよ。

しばらくすると、アイアンクローという中型モビ○アー○ーが出る。最初にユニットショットを1発撃ち、それからショットを連射して倒そう。誘導弾は破壊可能。

波打つ軌道を描いて進んでくる中型の敵は連射で落とす。そして、トンネルに入る直前で出る対地ミサイル（G）のアイテムを取る。

トンネルに入ると、ワープで現れて自機に突っ込んでくる敵が出現。自機を左上端に置いてユニットを真下に向けておけば対処できる。

中ボスはユニットを右に固定してめり込ませて連射（中ボスの移動に合わせて自機も移動すること）。速攻で倒せ。対地ミサイルがあれば余裕。すぐに倒さないとラメラーという自機に突進してくる敵が出てきてしまって厄介だ。


ユニットを振り回していっぱい撃て

そのラメラーだが、数匹出てくるうち、最後の1匹は左から出てくるので、ユニットを左に向けてユニットシュート。


上の中型の敵は対地ミサイルで

ステージ1ボス

弱点の下半身を撃て!! 長引くと不利になるぞ

ブラッケンという名前で、弱点は下半身のコアだ。開いた時にダメージを与えるのだが、正面にいると極太ビーム2連射を食らうので、ユニットを左上に向けてコアの右下に位置して連射せよ。

コアが閉じたら突進してくるので、画面左端まで逃げる。しばらくすると上から破壊可能弾を降らせてくるが気にするな。速攻で倒せばこの攻撃はこない。

このゲームのボス戦では、一定時間ごとにカタい赤ザコがやってくる（安全地帯防止のため?）。こいつがきたらすぐに左に逃げ、赤ザコを撃ち落とすことに専念しよう。

こうしてナナメに弱点を狙え



ステージ2

ザコで点数を稼ごう！後半は砲台を一掃せよ

このステージは前半はホーミングミサイル、後半は対地ミサイルで進む。途中にあるザコハッチは残して、ザコを出させて点数を稼ぐべし。

中盤で水中から出てくるグスタフというドイツ風の名前のヘビは、出現位置が一定していない。後ろからくることもあるので注意せよ。先端部の赤い部分が弱点なので、うまく狙ってユニットシュートをお見舞いするのだ。突進はうまくよけるべし。

後半の砲台地帯はうまく対処しないと結構難しい。赤のユニットでユニットシュートをし、壁をはわせて砲台を一掃するのが最もよい。Gがあればなお安心。もし砲台をうまく撃てなくて弾が画面を埋め尽くしても、スローがかかるので結構見切ってよけられるはず。弾よけの練習に最適（ホントか?）。

そのあとの堅い敵は連射。ボス戦に備えてホーミングミサイル（H）を取れ。



地をはう飛び道具だ（笑）



先端部めがけてユニットシュート

ステージ2ボス

ここではホーミングを敵の攻撃範囲外で戦え!!

このボスの名はバンガード。最初は画面の上か下の端の方にいよう（壁に注意）。バンガードは上下に動きながら緑色の2本のビームを撃ってくるが、端の方はこのビームの効果範囲外なのだ。

弱点である火炎放射器が出現したら画面左端で連射。炎は左端には届かないので安心だ。誘導弾はホーミングミサイルに任せる。



ビームは間に入る必要なし



豪華な炎だが端には届かない

ステージ3

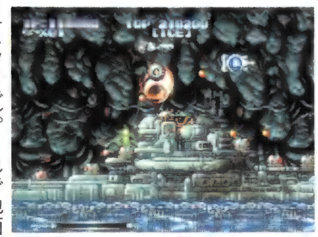
中ボスその2は要注意 接近からの連射で勝負

いきなり地底湖の中から中ボスの潜水艦が登場。ユニットを下に固定してユニットシュートで攻撃。まず小さな砲台をつぶし、それから艦橋を狙おう。出してくる誘導ミサイル×4と丸い敵も撃ち落としていこう。

次に1面で出てきたワープザコ。画面左上で対処。

後半では下の地面に向けてユニットシュート（グランドユニットで）。これで地面から浮上してくるカタいザコを浮上前にドンドン破壊していくのだ。

しばらくすると中ボスその2が出てくる。こいつがムチャ強い！ 静止してカパッと開いたら自機を狙った2本の長いレーザーを撃ってくるので、とりあえず中ボスの正面をキープしておき、開いたらすぐに上下に動いてレーザーをよける。そのあとすぐに接近してショットを連射して大ダメージを与えてやれ。Hを持っていればザコを勝手に撃ってくれるのでラクだ。



ユニットを下に連続射出せよ



間違っても間に入ろうとは思うな

ステージ3ボス

2つの形態を持つボスはこちらも2つの戦術で

このボスはマッドブルという巨大ロボット（モビ○スーツ?）。下半身モードと上半身モードの2つの形態がある。

最初は下半身モード。1面ボスと同じく、弱点のすぐ左下に自機をおいて、ユニットを右上に向ける。ここで連射していればなんにも考えずに倒せる。誘導ミサイル発射口の目の前に自機を置く感じだ。



ヒザはこんな感じでOKだ

こうすれば誘導ミサイルは自機のショットで壊せる。例の赤いザコがきたら左に逃げて撃ち落とせ。

上半身モードになったら弱点である頭の真上（赤ザコ以外には安全地帯）にいってユニットを真下に向けて固定。そして弱点が開いたらユニットシュート（こいつは弱点の開いている時間が短いので、連射よりもユニットシュートの方がいい）。以上。



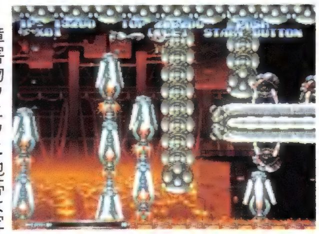
赤いザコはちょっと左によける

ステージ4

ザコも結構手強いぞ！凡ミスには要注意だ!!

前半の開閉レーザー砲地帯は、正面（左）を向いているものだけ破壊すれば充分。このレーザーは直進するだけ。同ライン上にいなければOK。地上を歩いているザコが3WAY弾を撃ってきてうっとうしいが、GかHで対処。

丸い巨大なスクラップは連射。レーザー砲台がついているが、あんまりレーザーを撃ってこないし、見てからでもよけられる。


まずはこの隙間に入ろう

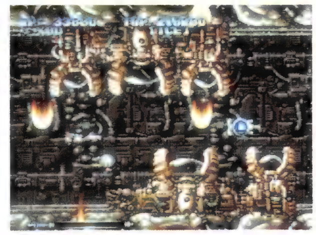
障害物ウニウニ地帯は写真を参照のこと。早めに前に出るのが基本。

エレベーターはしばらく左で待つ。2機とも上に動くようになったら一気に右に。


あとはここにいれば大丈夫

メタルビーという中型機が出すドロップは、アイテムを出すことがあるので、いっぱい出させて稼ぐことができるが、弾を出すのでほどほどに。

最後のビーム発生装置（命名・オレ様ちゃん）は、ユニットを前方斜めに固定して、ユニットシュートで弱点のレンズ部を狙おう。最初に左に迫ってきた時は左端で粘れる。そこから右に戻っていく時に、左上の発生装置がビームを撃つのだが、これだけは左端にいると当たるので、少し右に動いてよけよう。


このビームだけ右によけるのだ

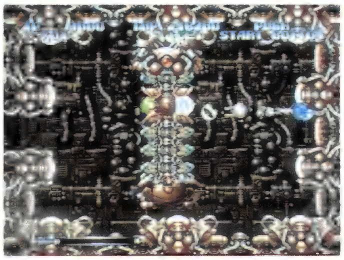
ステージ4ボス

弱点の前にまず砲台を
弾よけはユニットで!!

名前はカスタンだ。こいつには弱点が左右に1つずつある。

まずは左の弱点を撃て。最初は弱点を閉じたまま自機を追いかけて移動してくる。右に少し誘導しておいてから左にいこう。ガバーっと開いたら、アーム部の砲台をすべて潰し、それから弱点に撃ち込む。ユニットを弱点の方に向けておいて弾を防ごう。

右の弱点も同様に。


お尻から連射で爆裂ファイアー

ステージ5

噴煙の範囲は大きいぞ
グランドユニットは必携！

前半は敵宇宙戦艦との戦い。グランドユニットが必須なので覚えておくべし。

下の3WAY砲×5は問題なし。戦艦の上に回る時、エンジン（?）の噴射を抜けるのだが、噴煙の判定が異様にデカいので注意。アセらずに落ち着いて。

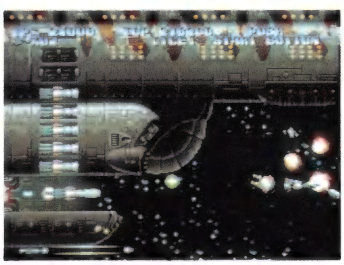
上側についたら、砲台パーツをユニットシュート（グランドを下に撃つ）で破壊していく。サーチレーザーには一応注意。


この炎が非常に怖いぞ、慎重にね

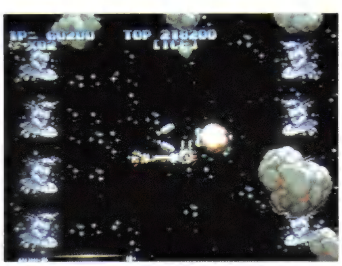
内部に入るところでは、ユニットを左に向けてユニットシュートを撃ち、左にある砲台をすべて破壊する。残すと厄介だ。一番奥の中ボスのような建造物は、破壊できなくても（スコア以外は）別に関係ないのでお任せする。


後ろの砲台を壊す、非常に重要！

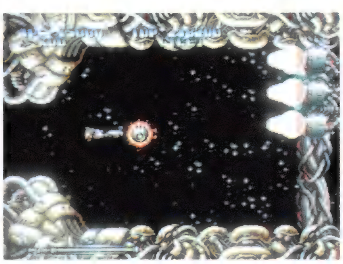
しばらく進んで、戦艦の後ろに回るところでもやはり噴煙に注意。ユニットは左に向けておき、そのあとのハッチからのザコとミサイル発射口の攻撃に備えるべし。ミサイルは一撃で壊れるぞ。


ミサイルはユニットで防ぐといい

戦艦から離脱すると隕石地帯。連射しているだけで結構抜けられる。ワープザコが出てきたら一端ショットを撃ちやめよう。アイテムキャリアが来るからだ。これを引きつけて撃ち、すぐにアイテムを回収。直後の隕石ラッシュ&ワープザコの突進をユニットショットを使って切り抜ける（復活の時に重要）。


隕石はとぎれているので安心だ

ボス直前、上下に動きながら3本のビームを撃つナゾの敵は、すぐに撃ちにいかず、画面中央辺りにきたところへユニットシュートを撃つ。マドの部分が光っている時しかダメージを受けつけないためだ。一度破壊し損ねるとピンチ。一応ビームの隙間には入れるが…。


これぐらいのタイミングで撃とう

ステージ5ボス

対地ミサイルで迎え撃て
レーザーを見切って攻撃

ラスボスはコンピューターウイルスの大親分、ブレインバーンだ。ここではGで戦うべし。上下の壁に設置されている誘導ミサイル砲（破壊しても一定時間で復活）が勝手に壊れてくれるためだ。あとはボス本体が撃ってくるレーザー（一定距離進んだ後に8方向に分裂）を、正面やや上か下でよけながら、ショットを撃ち込むだけ。意外と楽な相手だ。

落ち着いてレーザーの隙間に入れ


オールドゲーム攻略

ワールドヒーローズ2



時代を越えた英雄たちが今、再び集結!

攻略/T-DEN

ADK/格闘アクション/146M/1993年4月26日発売
カセット版:28,000円　CD版:5,800円

ジャンヌでCPU攻略!

今回はADKのワールドヒーローズ2のノーマルモードをジャンヌを使って大攻略。CPU戦は、このゲームの新キャラのシュラ、リョウコ、キャプテン・キッド、マッドマン、エリック、マキシマムの6人と対戦後、旧キャラの8人の中からランダムで選ばれた4人と対戦する。そのあとにボスキャラのネオギガス&ディオとの最終決戦が待ち受けている。

特殊操作

ここではWH2の特殊な投げ返しと、飛び道具跳ね返しを簡単に説明しておこう。



投げられそうになっても…



すかさず投げ返すことができる

投げ返しは、相手に投げられた時にタイミングよく(この時、カシッという音がする)AorBの投げ技を入力して相手を逆に投げるスゴイ技。

飛び道具返しは、相手の飛び道具が当たる寸前にガードすることによって、相手の飛び道具をそのまま跳ね返す技。



強靱な肉体で飛び道具を跳ね返せ!

この2つの画期的なシステムによってゲームの幅がグーンと広がっている。

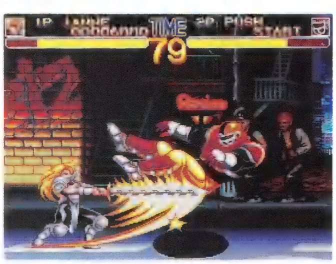
対CPU基本戦法

①スタート時ぐらいの間合いで、まずオーラバードで相手を跳ばせて、立ち強キックで落とすパターン。このパターンが有効な相手が多い。

②先端が当たる間合いまで近づいてきたらフラッシュソードを出すパターンも効果的。CPUは技に反応して反撃しようとするので、リーチのあるフラッシュソードならば相手の技に一方的に勝てるのだ。



跳んできたら、立ち強キックで落とせ!



近づくと斬るわよ♡　ホホホッ

キャラ別対CPU戦攻略

対シュラ

②を使ったパターンが有効。

あまり決まらずにガードされてしまうようならば、しゃがみ弱パンチを1回空振りして

必殺技	
オーラバード	←ため→+A
フラッッシュソード	↓ため↑+B
ジャスティスソード	←ため→+B
投げ技	
背負い投げ	近距離で→+AorC
ビンタ	近距離で→+B
特殊技	
スライディング	↘+B
下突き	ジャンプ中に↓+A

＊記事中のコマンドはキャラが右を向いている時のものです。

T-DENオススメ連続技

裏回りジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ×2→キャンセルフラッシュソード。すべて入れば気絶確定。裏回りが無理な時は、しゃがみ強パンチを1発にしておこう。


これが入れば気絶まで持っていける

フラッシュソードを出すようにしよう。

対リョウコ

①パターンでOK。また、スタートしたらバックジャンプをしてすぐに強のジャスティスソード出すと戎殺掌を出すが当たらないので、投げや、しゃがみ強キックで転ばせてやろう。

対キャプテン・キッド

①、②パターンのどちらを使ってもバッチリ。
強のジャスティスソードを出すとシャークアッパーを空振りするので、しゃがみ強キックなどで反撃する戦法も有効。ただし、歩いて投げにくることがあるので注意。


シャークアッパー空振りの図

対マッドマン

①のパターンを使っていけばいいが、マッドマンはジャンプしまくるので、立ち強キックやジャスティスソードで落とすだけでも楽勝かも。転ばせることができたら、跳び込んで連続技を狙おう。

対エリック

こちらから跳び込もうとすると強パンチで落とされてしまうことが多いので跳び込みは×。①、②のパターンが無難。また、近づいてきたエリックの足先を立ち強パンチで攻撃するとなぜかよく当たってくれる。

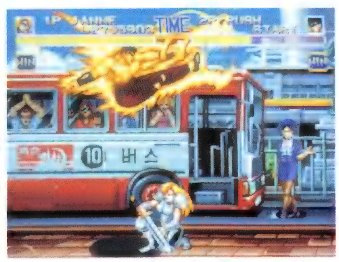
対J・マキシマム

スタート時、J・マキシマムはアーモンドショットを出してくることが多いので、跳び込んで連続技を狙っていこう。その後は②を使ったパターンが有効。スライディングをしようとしてビシバシ当たってくれるぞ。


スタート時に、アーモンドショットをよく撃ってくる

対ドラゴン

①のパターンが有効。
その他のパターンでは、しゃがみ弱パンチを連打する方法がある。すると、近づいてきて当たるか、跳び込みorドラゴンキックを出してくる。跳び込んできた場合はガードしてしゃがみ弱パンチを連打。ドラゴンキックの場合は、着地に反撃してやろう。


このあと、すかさず反撃だ！

対ハンゾウ

①のパターンを使っていけば安全。しゃがみ強パンチを連打するとハンゾウは何かしようとして当たったり、光龍破を空振りするので着地に反撃。跳び込んできた場合はおとなしくガードしよう。

対フウマ

フウマも①のパターンでOK。しゃがみ強パンチを空振りしないように出せば、ハンゾウと同じように当たったり、炎龍破を空振りするので着地に反撃。

対マッスルパワー

①、②のどちらのパターンも有効。①のパターンを使っていく時は、相手のジャンプの移動距離が短いので、着地する場所が遠くなることがある。そんな時は立ち強キックよりも、しゃがみ強キックを使っていこう。

対J・カーン

画面端でジャスティスソードのためをつくって、相手の覇極道をガードする。相手の跳ね返りにすかさず、強のジャスティスソードで叩き切ってやろう。
②のパターンも有効。


ガード後、強ジャスティスソードで反撃

対ジャンヌ

同キャラ対戦では、CPUは、ためなしで必殺技を出してくる。なんとかして画面端まで下がって、オーラバードで跳ばせて落とすパターンにもっていこう。
CPU戦でのジャンヌは1番の強敵なので、慎重に攻めよう。

対ブロッケン

画面端でオーラバードを出し、跳んできたら少し前進して立ち強キックか立ち強パンチを当てる。間合いが近い状態でオーラバードを出すとジャンプ強キックで攻撃されてしまうが、その後に反撃することも可能。ハリケーンアームに注意しながら、ジャンプ強キックで跳び込んで、当たれば連続技、当たらなかった場合はすかさず垂直ジャンプ強キックで攻撃してやろう。

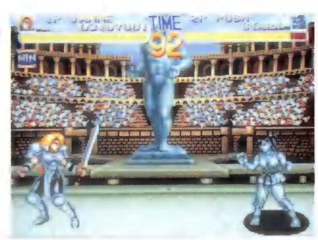

このキックを食らっても、反撃可能

対ラスプーチン

ジャンプで跳び込むとつられて跳んでくることが多い。強キックをお見舞いしてやろう。地上のラスプーチンに強キックが当たった場合は、連続技を狙い、ガードされたら垂直ジャンプ強キックを出す。垂直ジャンプ強キックが当たらなくなったら、再度跳び込んでいけば楽勝っす。

対ネオギガス

ネオギガスは変身するのでその相手によってパターンを変えていけば問題なし。今回から加わった新キャラの6人に、変身することが非常に多いのを覚えておくこと。


ゲゲッ！ リョウコに変身した!!

対ディオ

ディオに対する簡単なパターンは、画面端でしゃがんで、ディオがしゃがみ弱パンチの当たる間合いにくるのを待つ。間合いの中に入ったら、しゃがみ弱パンチを当てて、キャンセルのフラッシュソードを出す。もしガードされても、弱パンチが空振りするまで連打し、その後フラッシュソードを出せば当たってくれることが多い。
その他のパターンとしては、ディオと間合いを離し、近づいてくるのを待つ。レバーを後ろに入れた状態でタイミングよく強パンチで投げると、相手は投げ返しをしてくるので、タイミングよく投げ返す。投げ返しは先に投げた方が必ず勝つので（タイミングにもよる）、馴れればこの方法で簡単に勝つことができるぞ。


投げ返しが完璧ならこの方法で楽勝！

もう一度愛して♡

忘れ去られたオールドゲームに今新しい息吹を!!

読者のリクエストに応じて往年の名作ゲームを取り上げていく、読者のためのコーナー「もう一度愛して♡」。今月は、ネオジオソフト初期の、名作3Dアクションゲーム『ザ・スーパースパイ』を紹介しよう。



手に汗握る3Dアクション 最強のスパイが今動きだす!

THE SUPER SPY™

©SNK 1991

ザ・スーパースパイ
SNK／3Dアクション／55M
1991年7月1日発売
カセット版：19,000円
CD版：4,800円

ストーリー

深夜の道場でKARATE（空手じゃないところがイカス！）の呼吸を繰り返す一人の男。ロイ・ハート。28歳。アメリカ人。彼は今、かつてないほどのプレッシャーと静かに闘っていた…。

3日前、S市を襲った惨劇が全米に報道された瞬間から、その恐怖は動きはじめた。地下街を半径500メートルに渡り爆破、数千人の命を一瞬にして奪ったのは、テロリストの開発した強力新型爆弾であることが、彼らからの犯行声明文によって判明。彼らの名は、史上最悪の残虐軍団ゾルゲ・キング!!

そして昨夜、自動車メーカーTADOYAのビルを占拠したゾルゲ・キングは、TADOYA社員全員の生命と引き換えに、同志である政治犯らの釈放を要求する脅迫文を突きつけてきたのである。決断を迫られたアメリカは、CIA（中央情報局）特殊部署の少佐ロイ・ハートに運命を託した。新型爆弾の設計図を処分し、ゾルゲ・キングの幹部8人を暗殺せよ！ 失敗は許されない。

システム

このゲームは基本的に、3D視点、横スクロール画面での行動がメインになっている。

敵を倒すと経験値が入り、ステージの各部屋から情報を入手しながら目的を果たす、ロールプレイング的要素も含んだゲームになっている。

プレイヤーはレバー左右で主人公（ロイ・ハート）を移動させる（レバー上下で移動の場合もあり）。攻撃を避けたりセンサーに発見されないように、レバー下でかがむことも可能。A、B、Cボタンを巧みに使いわけて素手、ナイフ、銃にキックを組み合わせ、敵を攻撃していく。

経験値が一定以上になると、主人公のレベルが上がり（最高LV.10）、攻撃力（PW）と防御力（AC）が上昇して、戦闘を楽に進めることができるのだ。

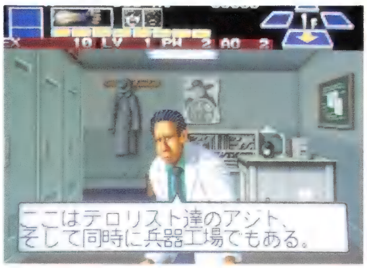
ライフゲージ制なので主人公のライフゲージがゼロになると、その場でゲームオーバーになってしまうぞ。

こうして次々と襲ってくる敵と闘いながら、情報を収集し、敵のテロリストの幹部を全員暗殺することが、君に与えられた使命というわけだ。

攻撃方法&アイテム説明

ロイ・ハート（手と足しか見えないけど…）はボタンやレバーの組み合わせによって、様々な攻撃が可能になる。

ここでは、主人公が手にすることのできる武器と攻撃方法を説明していこう。



単身、兵器工場に乗り込む！


ダイナマイトパンチ炸裂寸前！


フックがアゴにヒット！

	A	B	C	A+B	斜めレバーとAボタン	Aボタンを押し続ける
素手の時	パンチ	キック	攻撃の選択	防御	フック	ストロングパンチ
ナイフの時	ナイフの使用	〃	〃	〃		
ハンドガンの時	銃の使用	銃で殴る	〃	〃		
マシンガンの時	〃	〃	〃	〃		

※マシンガンの使用時、ハンドガンは使用出来ません。
（マシンガンの残弾が0になると自動的にハンドガンに変わります。）

君を助けるアイテム

メリケンサック

ある部屋で入手可能。装備することにより、素手のパンチより攻撃力が飛躍的にアップする。非常にスパイらしい（笑）武器だ。



マシンガン

使用できるものでは、最強の武器。画面上にばらまくように発射するので、広範囲の敵に有効。これは最初からもっているわけではなく、部屋に入ることによって入手、また弾薬の補給ができる。



ハンドガン

これも、主人公が最初からもっている武器。離れた敵を攻撃できるが、弾数に限りがあるので注意が必要。



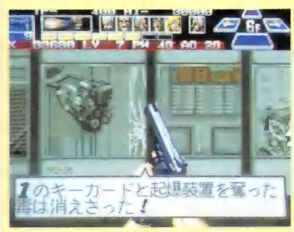
ナイフ

主人公が、最初から持っている武器。素手よりも攻撃力は数段アップするが、使用回数が多くなるにつれ、威力が低下していく（刃が赤くなっていく）。部屋に入ることによって、新しいナイフに交換してもらえることもある。



カード

開かないドアやエレベーターがあるが、これがあれば開くことができる。特定の幹部を倒すと手に入る。それ以外では絶対に手に入らない。



冷酷無比なテロリストを暗殺せよ！

このゲームは全部で2ステージから構成されている。意外に短いと感じる読者も多いかも知れないが、1ステージが非常に長いので、集中力が必要だぞ。

ステージ1 爆弾設計図を奪え！

ステージ1は、テロリストのアジトである爆弾工場に潜入することからはじまる。地下3階、地上1階からなる大きな工場だ。

ここには敵の幹部で工場の責任者であるボスのブラザーズ、ミウラ&ウィルソンが待ち受けている。この2人を倒してカードを入手し、地下1階奥にある金庫室から、爆弾の設計図を奪い取ることがこのステージの目的だ。

ここは、テロリストの本拠地だが、主力メンバーが不在なために、攻撃はそれほど激しくない。こんなところでつまずくわけにはいかないので、ズンズン進んでいこう。


爆弾を処理して脱出成功

ステージ2 TADOYAビル解放作戦！

ステージ2は、世界的に有名な自動車メーカー、TADOYAの本社ビルが舞台。

地上16階で構成されたビルは、テロリスト集団の主力メンバーに占拠されていて、人質が多数ビルに残されている。したがって、主人公は最小限の装備で単身乗り込むことになる（ここがヒーローのツライところ）。

ビル内にはテロリスト集団「ゾルゲ・キング」最強幹部の5人組ニック・ドナウガワ、バック・ギャロップ、マシーン、ギース、ピンクが待ち受けている。しかも彼らは最後のボス、キングのいる最上階に入るためのカードを持っている。このカードがないとキングに会うことすらできないため、全員を倒すしかない。

敵の主力がそろっているだけに、幹部はもちろんだが、ザコの敵も非常に強くなっている（大勢出てくるので、ボス戦より厳しいかも?:）。CIA特殊部隊、最強の名にかけて、テロリストを粉砕してやろう。



幹部はあぶない奴ばかり


キングを倒せば、作戦終了だ！

ワンポイント攻略法

ポイント1
常に移動する！

敵は多数で攻めてくるので足を止めて打ち合うのは危険。左右に大きく動きながら細かく攻めていこう。



ポイント2
敵の動きを読め！

敵はあるパターンをもって攻撃してくる（例：スタンガンで動けなくして、鉄パイプで殴るなど）。相手の動きを見切って効果的に反撃していこう。



ポイント3
銃をもった敵には逆らうな！

銃をもった敵は、撃ってくるスピードが速いため、こちらの銃攻撃で対抗するのは難しい。ここは無難にかがんで避けて、嵐が過ぎるのを静かに待とう。



家・庭・版

新作モード情報

アーケードからコンシューマーへ…

MVSから家庭用（カセット、CD）になったことで追加されたモードや、変更点などの情報を紹介していくナイスなコーナー「新作モード情報」。今回は『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』と『超人学園ゴウカイザー』だ。

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

SNK

カセット
'95年12月1日発売
32,000円

CD－ROM
'95年12月29日発売
8,800円

追加オプションと音楽がCD版のウリ!! カセット版はほぼそのままだ

CD版が発売されて1ヵ月以上たった『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』。ちょっと遅いが今回はCD版を中心にしたお得情報を紹介していこう。

もちろんカセット版の情報も押さえてあるので、最後までキッチリ読んで欲しい。

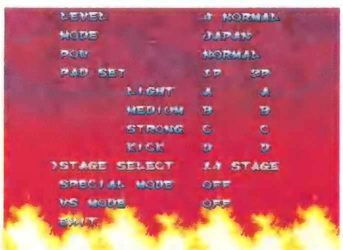
豊富なオプション設定が魅力 役に立つ3つの情報を紹介!

CD版の魅力といえば、発売がちょっと遅い分追加されているオマケ要素。もちろん今回の『斬紅郎無双剣』にも、それらの要素が盛り込まれている。その中でもオプションモードで選択できる3つの追加要素は、かなり役に立ってくれる便利なもの。

ここではそれら3つの追加要素をパァーっと紹介していこう。



ロード中には原画を見ることができる



一気にエンディングまでいくことも可能

ステージセレクト

読んで字のごとく、ステージが選択できる。当然CPU戦のみだが、エンディングだけを見ることもできるので、なかなかいいかもしれない。

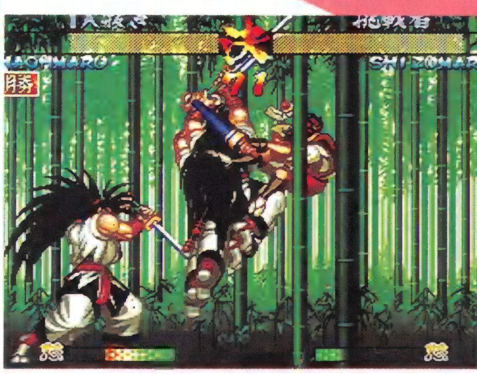
「武器飛ばし技」簡易入力

ちょっとコマンドが難しい「武器飛ばし技」。通常時は結構出せるんだけど、とっさになるとうまく出せないとお嘆きのアナタ！　そんなアナタのためにCD版では、ABCDボタン同時押しで武器飛ばし技が出せるように設定できるのだ。これなら初めての人も気軽に楽しめそうだね。


武器飛ばし技も簡単に出すことができる

対戦専用モード

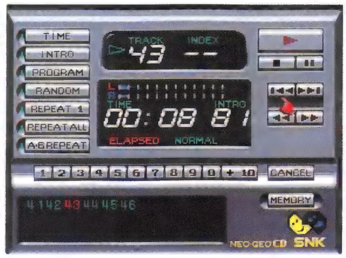
これも読んで字のごとく、対戦のみ楽しめるモード。対戦が終わると、そのままキャラクター選択画面に戻り、再びキャラを選ぶことができる。読み込み時間短縮の配慮というものだろうか。


対戦のみのモードもある。友達と楽しめ!!

アレンジBGMは常識!! なんとナコルルとリムルルの会話も聞ける

SNKのCDソフトは、すべてアレンジされているのが常識になっている昨今、この『斬紅郎無双剣』も当然アレンジされている。これだけならば、それほど特筆すべきことではないのだが、リムルルのみCPU戦のスタッフロールで彼女の歌が流れるのだ!! これはリムルルファンにとってはうれしいかも。

また、これ以外にもCDコントロール画面で、ナコルルとリムルルの会話を聞くことができる。CDユーザーにとってはかなりプラスな要素だ。



43トラック以降にあのミニドラマが入っている

実は中身がちょっと違うCD版『斬紅郎無双剣』

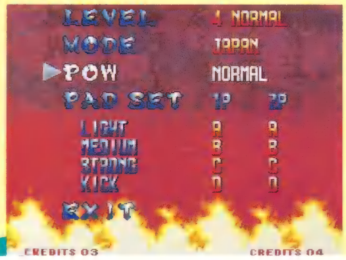
通常、CD版になる際、モードや音楽以外は基本的に変更されていないのだが、この『斬紅郎無双剣』では一部分だけ改良されていた。

その変更点とは、天草四郎時貞の牽制攻撃のリーチ、威力、気絶ダメージが小さくなっていたこと。対戦、CPU戦において絶大な効果を誇っていたこの攻撃が弱くなってしまったことは、天草四郎時貞を愛用している人にとってはかなりの痛手となりそうだ。


こんなに近くでも当たらなくなった

MVSとカセット版の違い

ゲームの中身自体はMVSと変わらない。他のSNKソフトと同じようにゲームレベルセレクト（1～8）と、ボタン設定が可能。それに加えて、言語セレクト（日本語、英語、ポルトガル語、スペイン語、韓国語）と、サムライシリーズの特徴である怒りゲージの状態（ノーマル、MAX）を選ぶことができる。



超人学園ゴウカイザー

ついに公開 ちびキャラモード!! これが最終情報だ

テクノスジャパン

カセット
'95年10月20日発売
29,800円

CD-ROM
'95年11月24日発売
7,800円

3回にわたって紹介してきた『超人学園ゴウカイザー』もこれが最終情報。今号は、先伸ばしにしていた「ちびキャラモード」への入り方を中心に紹介していこう。

ちびキャラへの道は過酷、そして険しい!!

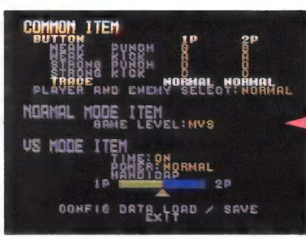
待望のちびキャラモードへの入り方だが、ボスキャラ使用コマンドと同じかそれ以上に面倒臭い。

まずノーマルモードで、ボスキャラの王牙までノーコンティニューで勝ち進む。

そして、プラトニックツインズを倒したあとにコンフィグモードに入り（その前のキャラに勝ったあとにセレクトボタンを押し続ける）、1P、2P両方のコントローラー設定を弱パンチをB、強パンチをD、弱キックをA、強キックをCに変更する。

続いてプレイヤーセレクトにカーソルを合わせたあと、1Pコントローラーで「A、A、A、B、A、C、A、D」の順に1秒以内に入力すると、ちびキャラが操作できるハーフモードになる。

ハッキリいって成功させること自体難しい。チャレンジしていると嫌になるぐらいだ。失敗すればまた最初からやり直し。これは史上まれに見るほど入るのが難しいおまけモードなのだ!!



王牙戦の前にコンフィグモードでコマンド入力だ



何としてもノーコンティニューで勝ち上がり…

ちびキャラ同士の闘いはちょっと勝手が違う

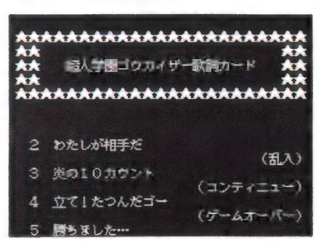
ちびキャラモードになると、移動スピードと投げ間合い以外は、半分以下の能力になる。技のリーチや食らい判定など、体の大きさに関係するようなものはすべてそうだ。防御力も低くなるので、通常キャラと闘うとかなり辛くなりそうだ。

純粋に歌を歌いたい人に送る裏DATA BANK

メインキャラ10人のステージのみ、バックミュージックが歌になっていることはすでに知っていると思う。その歌を純粋に楽しみたい人にピッタリな裏DATA BANKが発見された。

ただし、通常のDATA BANKと違うのは画面上に歌詞だけが表示されるという点。本当に歌のみを追及したモードだ。

肝心の裏DATA BANKへの入り方だが、タイトル画面に表示されるDATA BANKにカーソルを合わせたあと、レバーを左に入れながら選択するだけだ。



レバーを右に入れると歌詞を見ることができる

結構気づかないお得情報

ちびキャラモードに必要不可欠なのが、ステージ間にコンフィグモードへと入るための方法。説明書にも書いてあるのだが、結構気づかない人がたくさんいるようだ。

一時期、このコンフィグモードで、ボスキャラが使用可能になった状態をセーブできるという情報がメーカーからもたらされたが、その情報自体が誤情報だったという情けないできごともあった。

まあ、対戦キャラによってボタン配置を変えるということも可能なので、これはこれでいいかも。



NEO・GEO FREAK プレゼントクイズ

今月もクイズに答えてプレゼントを貰おう!!



❶KOF'94ポスター（SNK） 10名



❷リアルバウト餓狼伝説ポスター（SNK） 10名



❸ネオジオワールドフリーパス （SNK） 5組10名



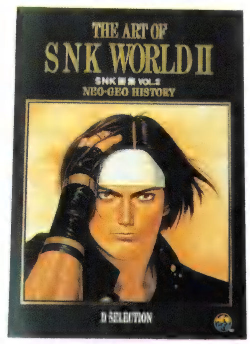
❹ネオジオワールドオリジナルタオル（SNK） 5名



❺リアルバウト餓狼伝説音楽CD（ポニーキャニオン） 3名



❻KOF'95 VTR（ポニーキャニオン） 3名



❼SNK画集2 ネオジオヒストリー（メディアワークス） 5名

ネオジオフリークバックナンバー 各5名（芸文社）

❽ネオジオフリークVol.1
❾ネオジオフリークVol.2
❿ネオジオフリークVol.3
⓫ネオジオフリークVol.4
⓬ネオジオフリークVol.5
⓭ネオジオフリークVol.6
⓮ネオジオフリークVol.7
⓯ネオジオフリークVol.8

今月のクイズ

リアルバウト餓狼伝説で、真のEDが見れる兄弟キャラクターは誰でしょう？

応募のきまり

ハガキにクイズの答え、ご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号、そしてネオジオフリークへのご意見・ご希望を記入のうえ、応募券を貼付し、左記住所まで。

〒112 東京都文京区水道2-13-2-201 ㈱芸文社分室
NEO・GEO・FREAK編集部「3月号プレゼント」係
締切りは3月8日（消印有効）。
発表は5月号（4月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク8号プレゼントクイズ当選者発表!!

8号のクイズの答え ネオジオワールド

（訂正：8号のクイズの日付が間違っていました。多くの方からご指摘をいただいたとおり、「12月23日」オープンです。）

①'96年度版SNKカレンダー
●中島康博・高知県／又吉努・沖縄県／榎本亜希子・東京都／竹田淳彦・石川県／持留大輔・鹿児島県／近藤美由紀・大阪府／高橋絵美・秋田県／岸本百代・兵庫県／冨久山智美・神奈川県／相川聡・山梨県

②NEO・GEOCDスペシャルソフト
古田幸久・岐阜県／村山恒之・神奈川県／橘恵子・愛媛県／中野善礼・千葉県／山崎学・大分県

③餓狼伝説3 CDソフト
小田島正幸・岩手県／永井浩一郎・大分県／明珍英仁・富山県／岸泰広・兵庫県／鹿嶋浩一・山口県

④K・O・F'95マスコット
鶴田健司・埼玉県／河口剛史・奈良県／守田泰造・福岡県／中正寿・石川県／楊昌和・静岡県／鈴木さや・千葉県／佐倉康浩・岡山県／徳永貴彦・兵庫県／山本直貴・岩手県／服部暁尚・岐阜県／久保淳一・愛媛県／湯川智幸・神奈川県／宮元健志・富山県／天久真琴・沖縄県／佐原奈々恵・岡山県／勝野正孝・愛知県／浅見正治・埼玉県／後藤真也・愛知県／平野拓実・長崎県／城間冠人・沖縄県

⑤サムライスピリッツ斬紅郎無双剣ポスター
多田隼人・徳島県／平岡知己・広島県／西川滋之・和歌山県／猪木達也・愛媛県／木下仁・岐阜県／冨田賢作・鹿児島県／井尻英利・京都府／吉岡亮・兵庫県／村上貴志・愛知県／北出雅章・京都府

⑥ADKワールドポスター
山崎高嗣・千葉県／萩原康之・群馬県／塚本孝行・岐阜県／宮内龍・愛媛県／村井貴雅・福岡県／出口賢次・愛知県／金盛裕希・千葉県／鈴木康広・静岡県／土門奈生子・北海道／鈴木真矢・秋田県

⑦ハドソン天外魔境真伝オリジナルミュージックCD
石川健太郎・福岡県／藤井敦志・奈良県／村上進一・富山県／重金信輝・福岡県／山田祥子・石川県／下川由美・福岡県／馬越達也・岡山県／松原洋二・香川県／鷲見直美・岡山県／吉田源太・京都府

⑧'96年度版 宮内知美 カレンダー
大楽浩二・香川県／礒岡研士・兵庫県／西田繁樹・北海道／中村充伯・愛知県／安武志郎・山口県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

クリスマスクイズ当選者発表!!

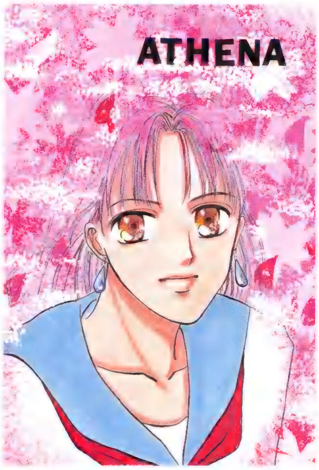
田岡香織・高知県／西脇裕晃・福岡県／竹河清香・愛知県／田平丈太郎・神奈川県／吉村祐一・宮崎県／安江俊・岐阜県／菅野朔美・東京都／奈良武春・福島／池上幸三・静岡県／菊地勇司・北海道／徳永真知子・福岡県／遠藤弘成・神奈川県／尼崎裕章・静岡県／小野寛和・神奈川県／山田隆之・群馬県／永田崇洋・静岡県／小早川和人・大阪府／中村玲子・岩手県／田中茂雄・千葉県／野津祐樹・島根県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

クリスマスクイズの答え:キング

カラーイラストコーナー

2%の誘惑スペシャルⅡ



●PN／砂哉（山梨県）
春の桜の木の下なのでしょうね。ちょっと早いような気もするけど、今月おすすめの1点です。



●PN／河原えいら（東京都）
京、庵、閑丸、ナコ＆リムの次くらいに多い破沙羅のイラスト。がんばれ、ネオジオ初の本格的ゾンビキャラ!!



●PN／幻獣神（東京都）
京＆庵の超力作セル画。でもセル画って、なんかやたらと重いですね。いっぱい塗ってあって。



●PN／烏丸幸呼（埼玉県）
ラスボスならいや。コマンド逆技とか、超強力投げ技とか、逆ガードにするワープとか、豚とか…。



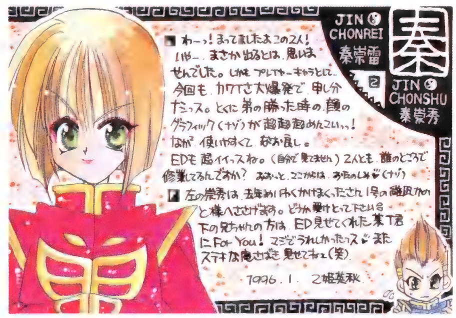
●PN／菊池夏（埼玉県）
前方の巨大なアズキ色のモノは脚ですよね、やっぱり。まさか、そんなねぇ…いくら菊池さんでも…。



●PN／きのしたあゆみ（大阪府）
赤なんじゃないの？　紅丸だし…。



●PN／こうや槐（宮城県）
桜！　五月晴れ!?　とにかく魅惑の季節が迫ってます!!　季節感？　不要！　そんなん却下!!



●PN／乙姫英秋（京都府）
投稿やめないでね。といっても毎回載せられるわけじゃないけど。カラーは普段掲載確率2％だし…。

今月の誘惑賞



●PN／みやうち晶尚（大阪府）衣装が変わって、急にイラストの数が増えたビリー。次の人気投票ではリリィに勝てるのかぁ？



●PN／景徳鎮（埼玉県）
吸い込まれそうな瞳に乾杯!!　使用法：①キングの瞳をじっと見つめる。②もっと見つめる。③吸い込まれる。以上、OK！楽勝!!



●PN／幸風（埼玉県）
閑丸クンのアップ!!　キスしないでね。えのぐだからね。口につくよ、ほんとに。もういかなくちゃ。



●PN／京極庵（三重県）
川崎大師に初詣にいった。無論それは大自然とはなんの関係もない。



●PN／九條さかき（秋田県）
舞に1票とは？ 人気投票はもう終わったしなぁ…。宛名は○○コーナーじゃなくて、ちゃんと○にコーナー名を入れてください♡



●PN／月宮寵（神奈川県）
和歌なんて難しくて、分からな～い！ なんちて。



●PN／竜蠹泰彦（青森県）
イラスト掲載者へのプレゼントについては。投稿規定を参照してください（107P）。ケンスウのスペルは自分で直しましょう（笑）。



●PN／双城炯人（沖縄県）
これは雅ですね、みやび。殺気を帯びた目が妖しく誘う羅刹の閑丸。



●吉田恵子さん（神奈川県）
イェ～イ、かなりポップな破沙羅だぜぃ!! そんで、日付はもうちょっと目立たない所に頼むぜぃ…。



●PN／小倉アイス（奈良県）
久々のルーミちゃん。サンソフトさん、早く「ファイターズ7」の情報出してくださ～い！



●PN／OZI（新潟県）
このヘアスタイルのことを「ボブカット」っていうのかな？ げほ。



●PN／ばんこらん（愛知県）
本人いわく「ファンに大ひんしゅく確実な目が近いケンスウくん」だそうです。まぁ、いつものことで許してやろう。なんちて。



●PN／NAOMI（東京都）
永遠の青年キャラといえば、この人でしょう。笑顔の人気なら文句なくナンバーワン!!



●PN／いおきべ淑子（大阪府）
ナコたんですね。雪を見て驚くなんざ、ちょっと南方のノリしててキュート!! なんのこっちゃ!?



●PN／風緑葵（北海道）
前から思っていたのだが、なぜジョーと大門には日の丸がついてて、京にはついてないのだろう…。

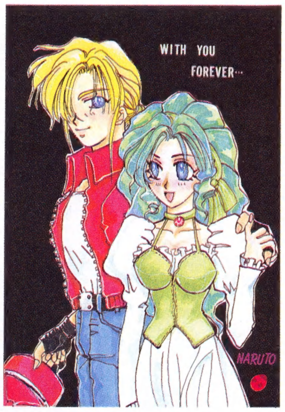


●PN／天馬勇（新潟県）
格ゲー以外のイラストもウェルカム、OK!! ばんばん送ってくんな！

今月の力作賞



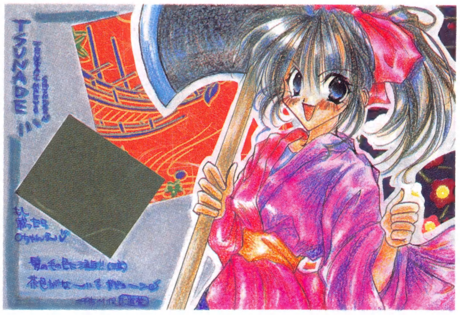
●PN／影山さおり（埼玉県）
今年のKOFにも、サムライのキャラは出ないのかな…？　そんな気にさせる斬紅郎の新キャラたち。



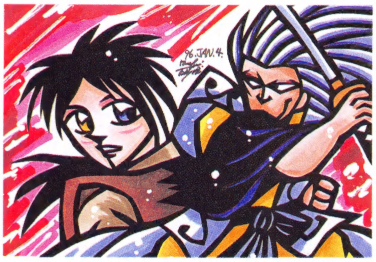
●PN／なると太陽（神奈川県）
テリーとリリィという魅力的なカップリング。そうすると、アンディはビリーの弟になるのか…。



●PN／Mary（東京都）
勝っても悲しい、負けても悲しい破沙羅。でも、そこが人気の秘密かも。



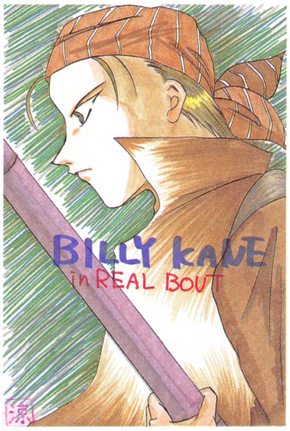
●PN／蒼圷黒胡丸（兵庫県）
元気がとりえ（？）のツナデ。天外の続編は出るのか？



●PN／妙島浩文（三重県）
羅刹1Pカラーの斬紅郎と、羅刹2Pカラーの閑丸。切り絵でカラーイラストというのもめずらしい。



●PN／針田待子（大阪府）
4隅の文字は順番を間違えると、懲善勧悪にもなってしまう…。だからなんなんだぁ。



●PN／紀咲稜（東京都）
もはや以前のビリーではない!!　衣装が変わっただけでこれだ…。ファンの心理も微妙。



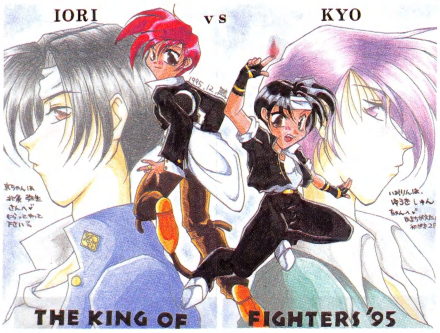
●PN／唯鷹雄（福島県）
とにかくまぶしいと好評の（？）ナコルル。美貌＋技の影響で、まぶしさなら誰にも負けない。



●PN／葉月いくみ（岡山県）
「一応ユリ・サカザキです。なんか別人みたい」って裏に書いてありました。…です。



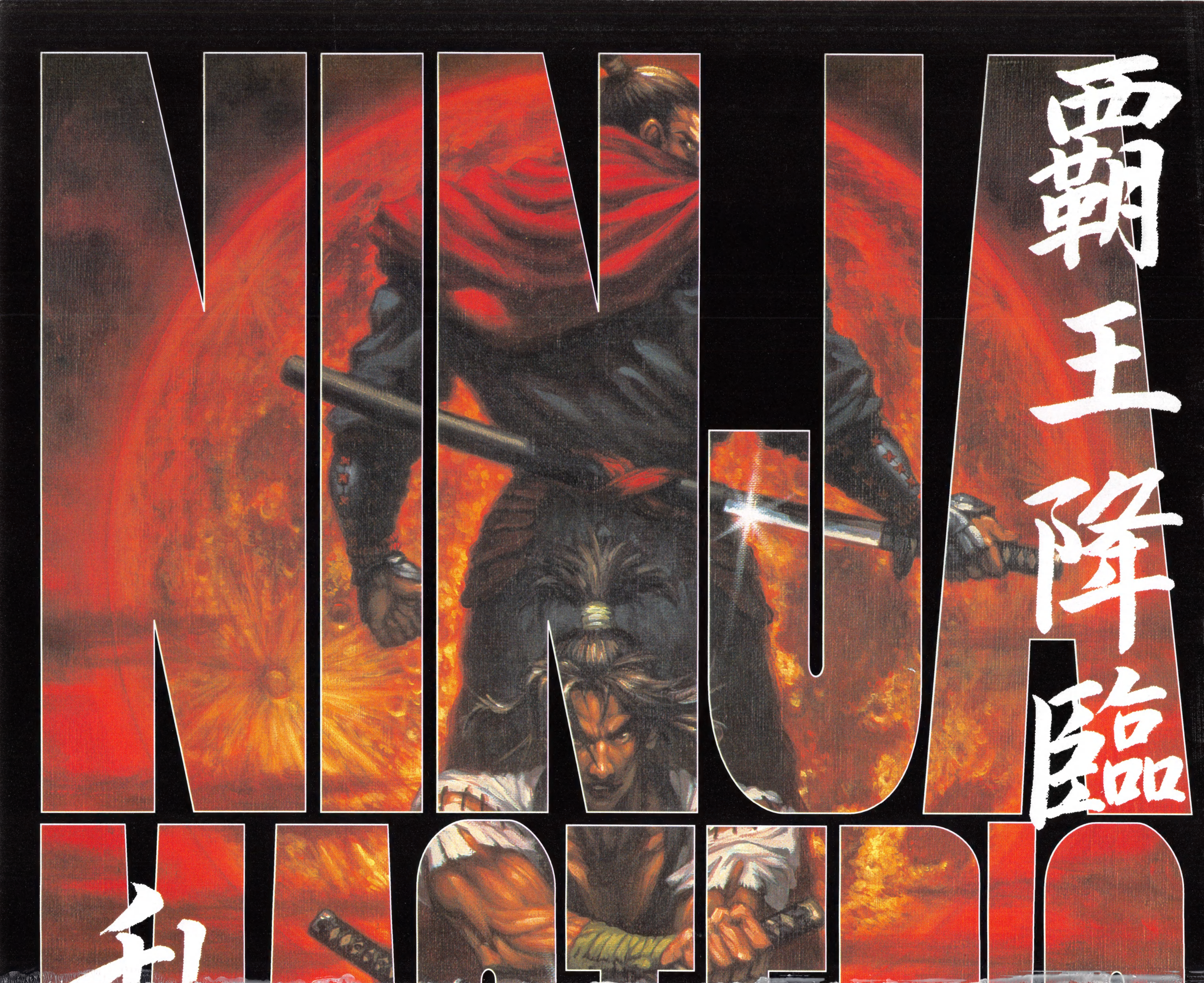
●PN／九段下（千葉県）
パズルボブルのバブルン。キャラといい、水彩むきだしのタッチといい、かなり変わった作品。



●PN／池田奈々（北海道）
そのうちKOFにも「ぬいぐるみコマンド」が登場するかもね。



●PN／らんすくん（山梨県）
脚を露出したナコ。この衣装もいいかもしれませんね。ただ設定的には無理かも…。


NINJA
霸王降臨


乱世戦慄
NINJA MASTER'S
〜覇王忍法帖〜
ADK 株式会社エーディーケイ
埼玉県上尾市愛宕3-2-15　ADKビル
テレホンサービス
048-775-2347 電話番号はお間違えなく。
NEOGEO は SNK の商標です。
Over Top TM
©SNK/ADK 1996
全開最速
車種を8台の中から選択。
裏道を見つければコースは様々に選択可能。
ドリフトを駆使して突っ走れ！



ネオジオフリーク 3月号 リアルバウト餓狼伝説 SNK公認 NEO·GEOオフィシャル情報誌 芸文社

ネオジオフリーク NEO·GEO FREAK 1996年3月号

一九九六年三月一日発行 発行人／中西吉永 編集人／勝俣 篤
発行／株式会社 芸文社 〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
☎03・5992・2051(営業) ☎03・5395・6314(編集)
580YEN (本体563yen)
芸文社

雑誌 07225—03 T1007225030583